[MYCOMムック VOL.20]・・・・・・・・・・・・・まるごとNINTENDO64情報誌

——任天堂が4月から「N64倍増計画(仮)」をスタート!

The 64DREAM

ザ・ロクヨンドリーム

定価490円(税込)

1998
5
最新情報満載号

©1997 Nintendo

[特集]

コナミパワーの秘密

パワプロくんテレカプレゼント!

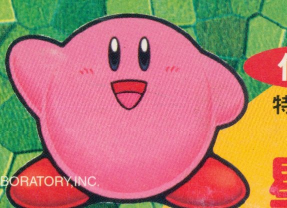
中とじ攻略

- テン・エイティ
- ●スノーボーディング
- ●実況パワフルプロ野球5

▼初登場
5タイトル!

ビーダマン64
エアーボーダー64
デザエモン3D
爆笑人生64 めざせ!リゾート王
エクストリームG

F-ZERO X
ゼルダの伝説 時のオカリナ


©1997HAL LABORATORY,INC.
/Nintendo

付録
特製シール付き
星のカービィ3
ほか

NINTENDO64

および NINTENDO64
は任天堂の商標です。

大好評におこたえして
よりパワーアップした
64大相撲でがぶりより！

コントローラー
パック付

3Dポリゴン力士がくりひろげる
超本格派対戦相撲ゲームが
コントローラーパック付で
さらにパワーアップして登場！

64大相撲

3月20日発売！

¥7,980（税別）

ポケットバスフィッシング

Nintendo GAME BOY®
ゲームボーイ® は任天堂の登録商標です。

ゲームボーイ初
（河口湖、霞ケ浦、
生野銀山湖）デ
ータ付き

ルアー選びも腕のうち
正確なキャスティングで
ビッグフィッシュをねらえ！！

4月下旬発売予定！

¥3,980（税別）

トランプコレクションGB

Nintendo GAME BOY®
ゲームボーイ® は任天堂の登録商標です。

ゲームは5種類！
大富豪、神経衰弱、
ポーカー、スピー
ド、七並べ

スーパーファミコン版
トランプコレクション2で
人気を博したトランプゲームが
GAME BOYに登場！

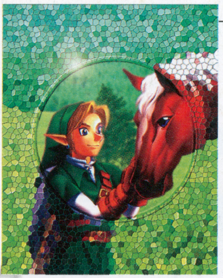
好評発売中！

¥3,980（税別）

BOTTOM UP
株式会社ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F
TEL.03-3382-3611

The 64DREAM
5月最新情報満載号　VOL.20

CONTENTS


©1998 Nintendo

MONOLOG　＜表紙の言葉＞

今度のゼルダのリンクは、馬に乗って格好良く走り回るそうです。ところで、皆さんは馬に乗ったことがありますか？私は、競馬はしませんが、乗馬を少々たしなんだことがあります。初めての時は、間近で見る馬が、以外に大きく、血管が浮き出て汗ばんだ皮膚感で、ちょっとビビリました。しかも、2時間も乗っていると、お尻が痛くなり、全力で走らせると、結構不安定で恐怖さえ感じます。でも、慣れてくると、バイクとは違った、疾走感と快感もあります。是非、挑戦してみてください。

Cover Designer & CG　斉藤浩一

特集 コナミパワーの秘密　91

ゲームのページ

F-ZERO X エフゼロ エックス　8
ゼルダの伝説 時のオカリナ　16

▼新作ソフト情報

バンジョーとカズーイの大冒険　22
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え　24
ビーダマン64　28
エアーボーダー64　30
デザエモン3D　34
爆笑人生64 めざせ！リゾート王　38
チョロQ64　42
エクストリーム-G　44
スーパースピードレース64　46
進め！ 対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～　48
スペースダイナマイツ　50
ソニックウイングスアサルト　52
森田将棋64　54
スーパーロボットスピリッツ　56
おねがいモンスター　57

▼GB&SFC情報局

スーパーファミコン探偵クラブPARTⅡ うしろに立つ少女　114
星のカービィ3　116
実況パワフルプロ野球（ベーシック版'98）　117
パワプロGB　117
もんすたあ★レース　117
SELECTION Ⅰ&Ⅱ－セレクション－　117
スーパーパンチアウト　118

▼攻略情報

テン・エイティ スノーボーディング　67
実況パワフルプロ野球５　74
N64のワザを磨け！ ドリテクの宮殿　130
◆新作ソフトカタログ　134
はずれたらカンニンな～！ ◆新作ソフト発売カレンダー　4
ドキドキ 読者が選ぶ ◆64ドリームランキング　6

情報&ニュースのページ

任天堂公式Q&A 教えて本郷さん！ N64の質問箱
●もっと任天堂のCMを流してください！　100
MAITSUKI MONTHLY NEWS 毎月新聞
●「N64倍増計画」が4月からスタート 新登場！カラーゲームボーイ ほか　108

特別付録
64ドリーム特製シール
©1997 Nintendo

連載企画

エリボンのポケモンパラダイス　124
それゆけマリオ親衛隊　126
ビストロ で ロクヨン ～ロクヨン亭へようこそ～
「春だ！ パワプロッケ」　122

▼お便り天国64

おハガキストリート　59
ゲームソフトファンクラブ　60
アナログチャット64　61
こちらロクヨン探偵事務所　62
ポケカメシティー　63
特選1C攻略部　G.A.S.P!!ほか　64

▼64ドリームクラブ

デス仙人のゴリラでもわかるN64教室　83
シアトル発 Game Street Jounal　84
編集部にポケットピカチュウがやってきた　85
N64フォーラム　86
ドリームインプレッション　88
秋葉原価格調査団　90

▼連載マンガ

緊急特別企画～ゼルダ道／銀時　120
ちびちびスターフォックス／三浦ゆうま　113
ロクヨン夢日記／中植茂久　146

▼プレゼントのページ

読者プレゼント　144
読者アンケート　145
3月号プレゼント当選者発表　145
アン・ケイトの視点　145

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫　真下 明
■編集／岩崎 桂　福本亜希　脇 智鶴　持田康之　遠藤靖幸
■編集協力／田村修二　鴨島宣好　ワークハウス　白石 岳
小松原アンドゥレア　廣瀬寿子　高橋 修
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一（az! firm）
■デザイン&DTP／大條千鶴子（az! firm）東城由香里（az! firm）
南尾和美（az! firm）小鹿郁子（az! firm）
■デザイン&DTPアシスタント／藤田賢也（az! firm）
■デザイン協力／大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
■写真撮影／知久聡史　加藤昌人　水口哲二
■イラスト／牧野タカシ　新上ヒロシ　記村隆鶴
三浦ゆうま　中植茂久
■広告／林 承徳　坂元露美　笹川北等　景山 強
吉川晋司　柴崎貴久　花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

The64DREAM
【5月最新情報満載号】 1998年3月20日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発　行●株式会社　毎日コミュニケーションズ
編　集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
TEL03-3230-3642　FAX03-3230-0675
本　社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販　売●TEL03-3211-2596
業　務●TEL03-3211-2568
広　告●TEL03-3211-2579　FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

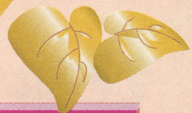
© 毎日コミュニケーションズ 1998 禁無断転載

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

編集部大予想

新作ソフト 発売カレンダー

はずれてもカンニンなー



任天堂ソフト、発売日に異変ありか！？

今月のソフトカレンダーを見て「あれ?」と思った人も多いはず。任天堂ソフトの発売予想を見てもらって分かるように、任天堂からの公式発表発売日と64ドリームが予想する発売予想時期に大きなへだたりがあるよね。『ゼルダ』が、残念ながらもう少し先送りになりそうだという編集部の予感や、逆に『F-ZERO X』は発売日が早まりそうな気配などなど…。任天堂は4月に入ってから、ソフト発売日を新たに発表するとのことだが、これには4月からはじまる『N64倍増計画（仮）』という任天堂の戦略にもからみがあるらしい（詳しくはP100～の教えて本郷さん）。もう一度任天堂ソフトの発売プランを見直した上で、正確な発売日を告知していくことも、その戦略の中に含まれていそうなんだ。これまで僕らはソフトの発売延期にやきもきしてきた。今後そのようなことがないように任天堂全体が動き出したというのはN64ユーザーにとっては朗報かもしれない。とはいえ『ゼルダ』、一刻も早くやりたいよね！

新作ソフトカレンダーの見方

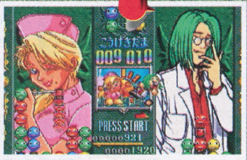
🟪	…発売日決定
🟦	…発売予想時期
☺	…発売日決定マーク
DD	…64DD版で発売予定
新	…今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。
※印は発売元が未定のため、開発元を表記してあります。

COMING SOON
（3月22日～4月21日に発売）

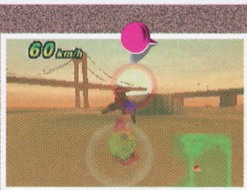
実況パワフルプロ野球５
3月26日● 7800円

G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream
3月26日● 6800円



進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～
3月26日● 6800円

スペースダイナマイツ
3月27日● 6800円



エアーボーダー 64
3月27日● 7980円

発売時期		タイトル
3月		G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream
		実況パワフルプロ野球5
		進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～
		スペースダイナマイツ
		エアーボーダー64
		バイオテトリス
4月		森田将棋64
		FIFA ロード トゥ ワールドカップ 98～ワールドカップへの
		ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～
		忍たま乱太郎チャレンジパズル64
	DD	ゼルダの伝説　時のオカリナ
		バンジョーとカズーイの大冒険
5月		スーパースピードレース64
		パチンコ365日
春		ファイティングカップ
		Let's スマッシュ
		エルテイル（仮）
		キラッと解決！64探偵団
		SNOW SPEEDER
		デザエモン3D
6月		F-ZERO X
	DD	ポケモンスタジアム
		走れ !! ボクの馬（仮）
		プロ指南麻雀「兵」
7月		チョロQ64
		ウルトラベースボール実名版64
		NBAバスケットボール（仮）
	DD	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
夏		スーパーロボットスピリッツ
		爆球！爆裂！新登場 !! ビーダマン64（仮）
		エクストリームG
		レブ・リミット
		キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（
	DD	シムシティー64（仮）
秋		ジャングル大帝
		爆笑人生64 めざせ！リゾート王
	DD	ポケモンスナップ
98年		金田一少年の事件簿（仮）
		フライトシミュレーター（仮）
		レースゲーム（仮）
未定		超空間ナイタープロ野球キング2
	DD	ゼルダの伝説64（仮）
	DD	MOTHER3（仮）
	DD	スーパーマリオRPG2（仮）
		ウルトラドンキーコング（仮）
		コンカーズ クエスト（仮）
		カービィ64（仮）
	DD	スーパーマリオ64-2（仮）
	DD	キャベツ（仮）
		ボディーハーベスト（仮）
		ゴルフ（仮）
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
		HYBRID HEAVEN（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		RAKUGAKIDS（仮）
		実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
		TONIC TROUBLE
		ブレードアンドバレル
		ナイフエッジ（仮）
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
		ぬし釣り64
		ラストレジオンUX（仮）
		おねがいモンスター
		シムコプター64（仮）
		動物番長（仮）
	DD	巨人のドシン（仮）
		キャバリーバトル3000

© 1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©KRONOS™ ©DIGITAL ENTERTAINMENT INC. © HUMAN 1998

		ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ		3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月以降
		格闘ACT	コナミ	3月26日 😊	6800円	64	135	🟪						
		SPT	コナミ	3月26日 😊	7800円	74	137	🟪						
		PUZ	コナミ	3月26日 😊	6800円	48	136	🟪						
		格闘ACT	ビック東海	3月27日 😊	6800円	50	135	🟪						
		SPT	ヒューマン	3月27日 😊	7980円	30	137	🟪						
		PUZ	アムテックス	3月	7800円	-	136		🟦	🟦	🟦			
		TAB	セタ	4月3日 😊	9800円	54	138		🟪					
道	新	SPT	EAV	4月24日 😊	6800円	-	-		🟪					
		ACT	ハドソン	4月30日	6800円	24	135		🟪					
		PUZ	カルチャーブレーン	4月末	5980円	-	136		🟦	🟦	🟦	🟦		
		ACT	任天堂	4月下旬	6800円	16	134				🟦	🟦	🟦	
		ACT	任天堂	4月	6800円	22	134					🟦	🟦	
		RAC	タイトー	5月29日 😊	6800円(予価)	46	138			🟪				
		ETC	セタ	5月	6980円	-	139			🟦				
		格闘ACT	イマジニア	春	6800円	-	135		🟦	🟦				
		SPT	ハドソン	春	未定	-	137		🟦	🟦	🟦			
		RPG	イマジニア	春	6980円	-	134		🟦	🟦	🟦			
		TAB	イマジニア	春	6980円	-	138		🟦	🟦	🟦			
		SPT	イマジニア	春	6980円	-	137			🟦	🟦	🟦	🟦	🟦
	新	ETC	アテナ	春	未定	34	139			🟦	🟦			
		RAC	任天堂	6月	6800円	8	138			🟦	🟦			
		ETC	任天堂	6月	未定	-	139					🟦	🟦	
		SLG	カルチャーブレーン	6月	未定	-	136				🟦	🟦	🟦	🟦
		TAB	カルチャーブレーン	6月	未定	-	138				🟦	🟦	🟦	🟦
		RAC	タカラ	7月	未定	42	138					🟦		
		SPT	カルチャーブレーン	7月中旬	未定	-	137					🟦	🟦	🟦
		SPT	任天堂	7月	6800円	-	137					🟦	🟦	🟦
		ETC	任天堂	7月	未定	-	139							🟦
		ETC	任天堂	7月	未定	-	139							🟦
		ETC	任天堂	7月	未定	-	139							🟦
		格闘ACT	バンプレスト	夏	7800円	56	135					🟦	🟦	🟦
	新	ACT	ハドソン	夏	未定	28	136					🟦	🟦	
	新	RAC	アクレイムジャパン	夏	未定	44	138					🟦	🟦	
		RAC	セタ	夏	未定	-	138					🟦	🟦	🟦
反)		SPT	ケムコ	夏	未定	-	137					🟦	🟦	🟦
		SLG	任天堂	夏	未定	-	136							🟦
		ADV？	任天堂	秋	未定	-	135							🟦
	新	TAB	タイトー	秋	未定	38	138							🟦
		ETC	任天堂	秋	未定	-	139							🟦
		ADV	ハドソン	98年	未定	-	136							🟦
		SLG	ビデオシステム	98年	未定	-	136							🟦
		RAC	ビデオシステム	98年	未定	-	138							🟦
		SPT	イマジニア	未定	6980円	-	137					🟦	🟦	🟦
		ACT	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		RPG	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		RPG	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		ACT	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		ACT	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		ACT	任天堂	未定	未定	-	134							🟦
		ACT	任天堂	未定	未定	-	135							🟦
		SLG	任天堂	未定	未定	-	136							🟦
		SHT	任天堂	未定	未定	-	136							🟦
		SPT	任天堂	未定	未定	-	137							🟦
		ETC	任天堂	未定	未定	-	139							🟦
		RPG	コナミ	未定	未定	-	134							🟦
		ACT	コナミ	未定	未定	-	135							🟦
	新	格闘ACT	コナミ	未定	未定	-	135							🟦
		SPT	コナミ	未定	未定	-	137							🟦
		ACT	Ubiソフト	未定	未定	-	135							🟦
		SHT	ケムコ	未定	未定	-	137							🟦
		SHT	ケムコ	未定	未定	-	137							🟦
		ETC	サミー	未定	未定	-	138							🟦
		SLG	トミー	未定	未定	-	136							🟦
		ETC	パック・イン・ソフト	未定	未定	-	139							🟦
		格闘ACT	ハドソン	未定	未定	-	135							🟦
		SLG	ボトムアップ	未定	未定	57	136							🟦
		SLG	マクシス	未定	未定	-	136							🟦
		ETC	※サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	139							🟦
		ETC	※バーラム(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	139							🟦
		RAC	日本システムサプライ	未定	未定	-	138							🟦

お知らせ

『キングヒル64 エクストリームスノーボーディング』は前号まで『ツイステッドエッジスノウボーディング』としてお伝えしてきたタイトルが変更になったものです

＊『森田将棋64』と『スーパーロボットスピリッツ』は本誌締め切り日直前に発売日が変更になりました。新作ソフト発売カレンダーの発売日が最新情報です。

読者が選ぶドキドキ
N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

湯かげんは？
ちょい熱い…って フロとちゃうわい！
チェック

任天堂ソフト 上位独占状態！

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3552pt	1(→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／4月下旬 64DD版／未定
2	1632	5(↑)	実況パワフルプロ野球5	●コナミ ●SPT ●3月26日
3	1596	2(↓)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
4	1470	3(↓)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●6月
5	1167	4(↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
6	1150	6(→)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
7	1009	7(→)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
8	824	8(→)	F-ZERO X	●任天堂 ●RAC ●6月
9	627	10(↑)	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●秋
10	574	12(↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
11	557	9(↓)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●夏
12	544	−	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	●ハドソン ●ACT ●4月30日
13	349	15(↑)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●98年
14	340	16(↑)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●春
15	322	13(↓)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
16	288	17(↑)	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●7月
17	285	−	実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）	●コナミ ●SPT ●未定
18	277	11(↓)	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定
19	276	19(→)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
20	232	18(↓)	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●7月

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…1月21日～2月28日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

上位20タイトル中、14タイトルが実に任天堂ソフト。これらはぜひ今年中にでてほしいよね。4月からは発売日の調整も含めて、早い時期からのCM放送なども任天堂は考えているとのことなので、ソフト開発の進行状況も以前よりつかみやすくなりそう。またこの春の超期待作、コナミの『パワプロ5』がみごと2位に浮上したけど、サードパーティー（任天堂以外のメーカー）にも水面下ではいろいろと制作の動きあり。期待作がそれぞれ形になってでてくるのが楽しみだ。N64をより楽しくするために、サードパーティーにもがんばってほしいよね。

ワタシたちがいた プラ◯ムせい
1P タマゴ
2P ガンマ
0
5

◆ハドソンの『バンバーマンヒーロー』は初登場でランクイン。今月初登場の『ビーダマン』も期待の一作だ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/98年2月8日～3月7日

順位	前号の順位	タイトル	発売元	発売日
1	−	テン・エイティスノーボーディング	任天堂	98/2/28
2	1(↓)	ヨッシーストーリー	任天堂	97/12/21
3	8(↑)	ハイパー オリンピック イン ナガノ64	コナミ	97/12/18
4	2(↓)	ディディーコングレーシング	任天堂	97/11/21
5	7(↑)	シムシティ2000	イマジニア	98/1/30
6	5(↓)	爆ボンバーマン	ハドソン	97/9/26
7	4(↓)	64で発見!!たまごっち	バンダイ	97/12/19
8	6(↓)	ファミスタ64	ナムコ	97/11/28
9	10(↑)	NBA IN THE ZONE'98	コナミ	98/1/29
10	9(↓)	ぷよぷよSUN64	コンパイル	97/10/31

PICK UP!

テン・エイティスノーボーディング

TIME 0'27"78
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

綿密に計算された光源の美しさ、新雪にうもれながら雪煙をあげてすすむリアルさ。今までに登場した数あるスノボゲームとは明らかに一線を画したリアル志向の超本格派。ぜひ体験してみてほしい。

読者プレゼント当選者データランキング

3月号読者アンケートハガキより

読者プレゼント担当のアン・ケイトちゃんです❤以前このページで掲載して好評だった読者プレゼントの当選者データ、アンコールの声におこたえして、最新のデータをお教えしちゃいます。読者プレゼントが当たったことあるあなたにも、そうでないあなたにも、当選の参考になれば幸いです。

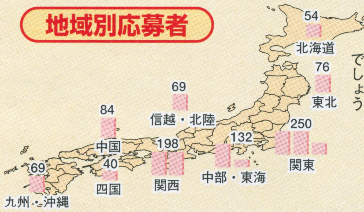
応募者が多い/少ない都道府県は？

（全体を1000人とした場合/3月号アンケートより）

	● 多い ●	
1	大阪府	76.9人
2	東京都	68.9人
3	愛知県	57.1人
4	北海道	54.3人
5	神奈川県	53.4人
6	埼玉県	52.0人
7	兵庫県	46.9人
8	千葉県	39.3人
9	静岡県	31.4人
10	福岡県	30.8人

	● 少ない ●	
1	山梨県	4.5人
2	鳥取県	4.8人
3	高知県	6.2人
4	島根県	6.7人
5	沖縄県	7.0人
6	大分県	7.3人
7	宮崎県	7.4人
8	佐賀県	7.6人
9	秋田県	7.9人
10	石川県	8.4人

地域別応募者



←64ドリーム読者の分布もこんなかんじでしょう

当選者の多い/少ない都道府県は？

（創刊準備号～98年3月号までの当選者の実数）

	● 多い ●	
1	大阪府	124人
2	東京都	120人
3	神奈川県	95人
4	北海道	93人
5	埼玉県	74人
6	愛知県	74人
7	千葉県	70人
8	兵庫県	63人
9	静岡県	42人
10	福岡県	41人

	● 少ない ●	
1	宮崎県	2人
2	大分県	6人
3	山梨県	6人
4	鳥取県	7人
5	島根県	8人
6	佐賀県	8人
7	沖縄県	8人
8	高知県	10人
9	福井県	11人
10	岩手県	12人

前回のデータでは応募者・当選者とも東京都がトップでした。今回は両方とも大阪府。「僕の住む○○県は当選者が少ない」という声を今もよく聞きますが、当選者は応募者の数にほぼ比例しているので、地域差はありません。どこに住んでてもチャンスは同じだよ。

読者プレゼント当選の倍率は？

（3月号プレゼントの場合/今月号で発表）

順位	プレゼント	倍率
1	超限定ゲームボーイ「パールブルー」セット	212.0
2	N64ソフト「ヨッシーストーリー」	176.0
3	N64ソフト「電流イライラ棒」	145.0
4	NINTENDO64	144.0
5	N64ソフト「新日本プロレス闘魂炎導」	93.3
6	N64キューブバッジ&キャップセット	83.0
7	コントローラブロス	78.6
8	N64ソフト「ヘクセン」	76.0
9	ダブルゲットだぜ・キャンペーンセット	44.6
10	ヨッシーフレンズ	39.3
11	チェーンゲーム「電車でGO！」	31.3
12	アメリカ製・マリオのプレゼントボックス	17.0
13	SFCソフト「スーパービーダマン」	14.3
14	カメレオン・ツイストTシャツ	10.3
15	ポケモンフレンズ2	9.2
16	パンチアップバルーンポケモン	5.4
17	ポケモンシールメイト	4.6
18	ゲームボーイポケットケース	4.4

超レアなGBの人気はすごいね！全体的に、倍率だけ見ると当選はたいへんそうだけど、本誌プレゼントは当たりやすいほうだと思うよ。倍率の低い賞品もあるので、ツボを押さえた応募も当選のコツかも。ハガキもタダだし、ぜひ応募してみてね。

当選のための基礎知識

住所・氏名・電話番号をきちんと記入してね

基本中の基本！住所は都道府県からきちんとね。これがぬけていると当選の発表・プレゼントの発送ができません。なので当選もできません…。

読者アンケートに答えてね

64ドリームは読者の意見を大事にした誌面作りをめざしています。アンケートに答えてくれた読者に対するお礼が、読者プレゼントなのです。

* * *

上の条件をみたした上で、基本的にはハガキをひょいと取り出して、大当たり～という方法で抽選してます。また、ハガキは一枚一枚必ず読んでいますので、いいこと書いてくれてるなあ～（本誌へのおほめや批判など内容に関わらず）と感じたハガキをチェックしておいて当選という場合もあります。とにかく、応募することが当選の第一歩。たくさんのお便りお待ちしてますね。

↑読者のお便りを読むことは編集部員の毎日の楽しみになってます

ゲーム以外の趣味TOP30

3月号読者アンケートより

1	読書	268
2	音楽鑑賞	230
3	釣り	207
3	サッカー	207
5	ハイパーヨーヨー	188
6	野球	165
7	絵を描くこと	153
8	パソコン	112
9	マンガ	104
10	プラモデル	79
10	バスケ	79
12	映画鑑賞	75
13	ギター	52
14	テニス	44
14	ピアノ	44
16	将棋	37
17	スキー	35
18	ドライブ	34
19	プロレス観戦	33
20	カラオケ	31
21	ラジコンカー	29
22	ミニ四駆	28
22	トレーディングカード	28
24	スノボ	26
25	ポケモンカード	25
26	ねること	24
27	アニメ鑑賞	23
28	卓球	22
28	競馬	22
30	料理	21

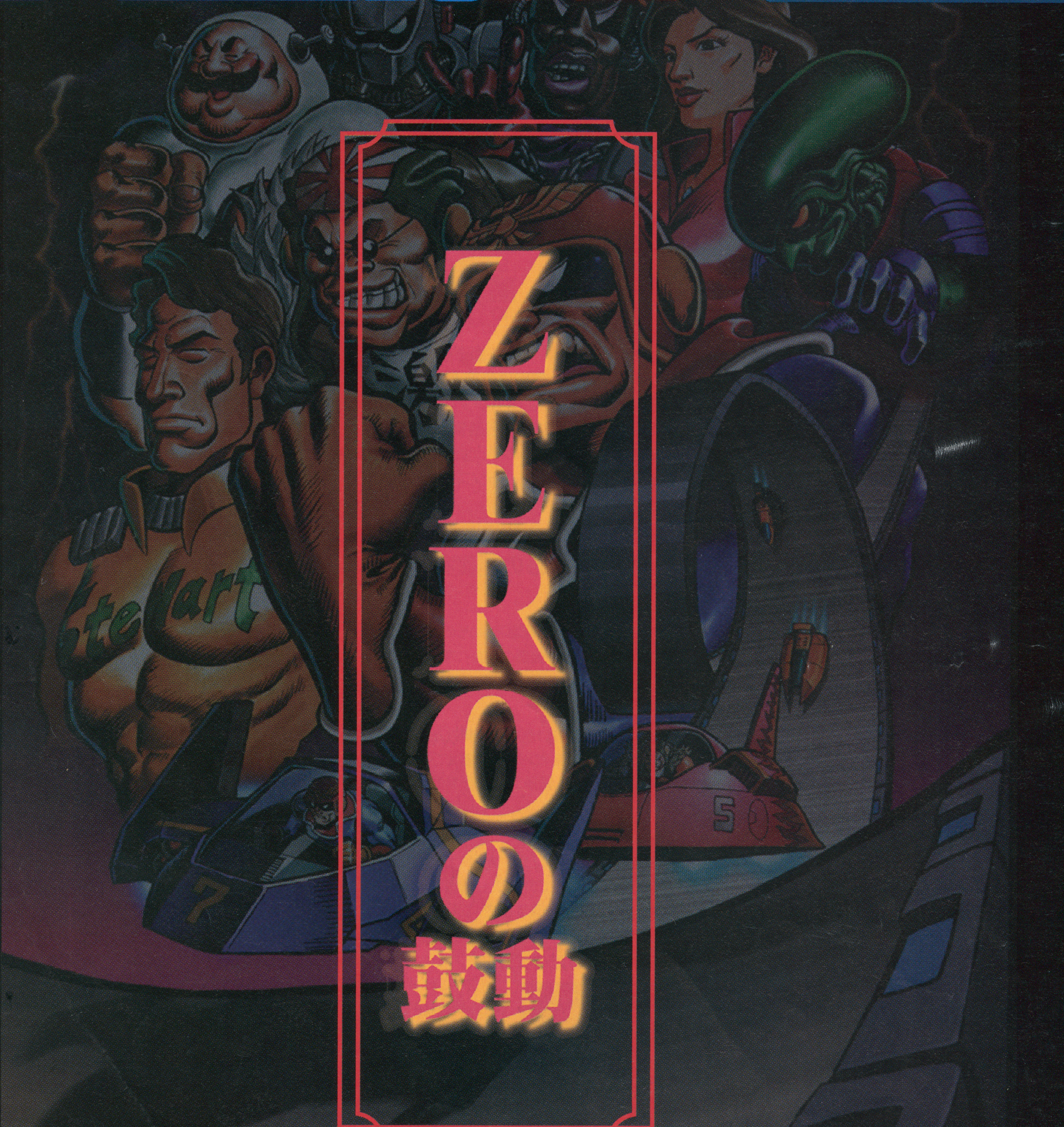
趣味が多いと人生楽しいよね

ほぼ9割の人がゲーム以外の趣味も答えてくれました。というわけで、以下少数意見。**「勉強」**（なんと13人もいた！）。**「立ち読み」**（同じく8人）64ドリームはぜひ買って読んでね。**「妖怪」**（13才・男）なんの用かい（さむー）。**「ウニをとる」**（9才・男）うまそーだけど…。**「朝刊配達」**（14才・男）健康的！見習いたいっす。**「お金の計算」**（11才・男）やっぱツボに入った小判がベスト。**「疾患」**（27才・男）お大事に…。

©1998Nintendo ©1998HUDSON SOFT©今賀 俊・小学館・TAKARA ビーダマンは（株）タカラの商品です

F-ZERO X

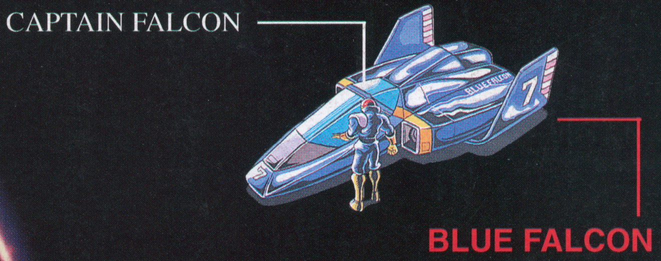
●発売元：任天堂
●発売日：6月予定
●価　格：6800円
●容　量：128M
●ジャンル：レース
●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：対応

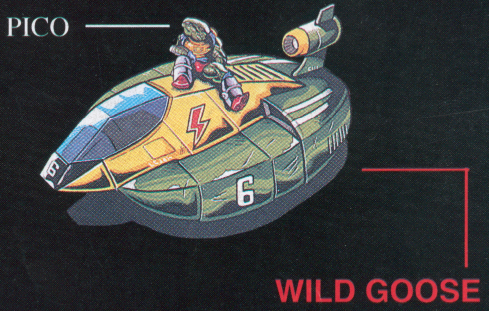


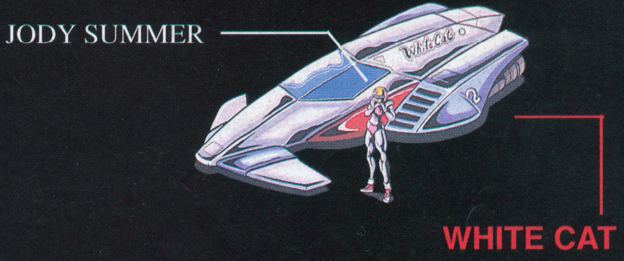
ZEROの鼓動

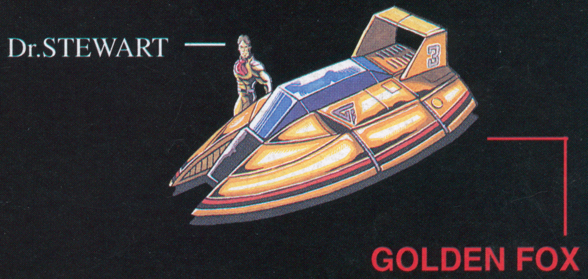
限界（げんかい）を越（こ）えるとそこに
神（かみ）の領域（りょういき）が広（ひろ）がる

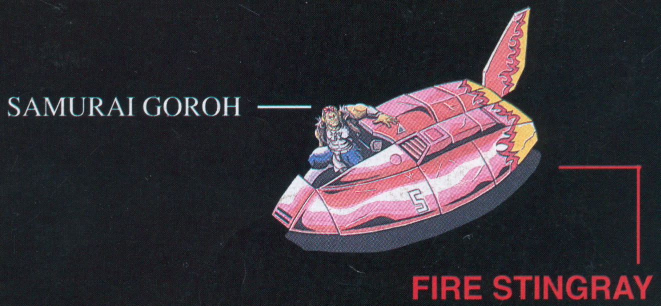
Xの快感

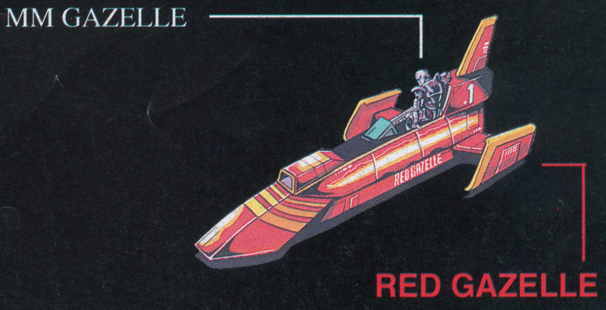

CAPTAIN FALCON
BLUE FALCON


PICO
WILD GOOSE


JODY SUMMER
WHITE CAT

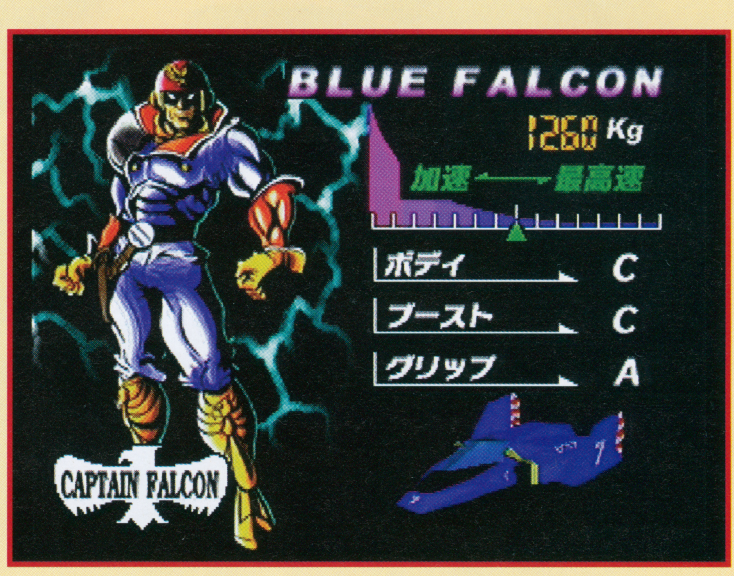

Dr.STEWART
GOLDEN FOX


SAMURAI GOROH
FIRE STINGRAY

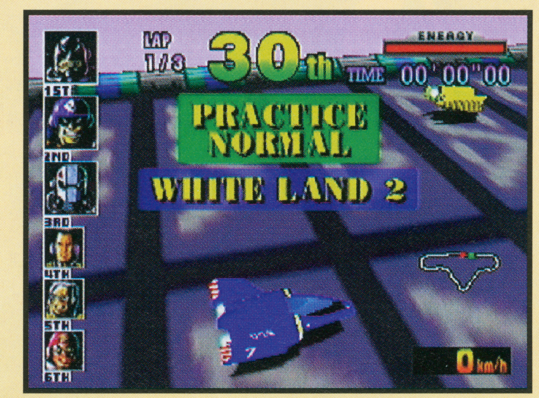

MM GAZELLE
RED GAZELLE

©1998Nintendo

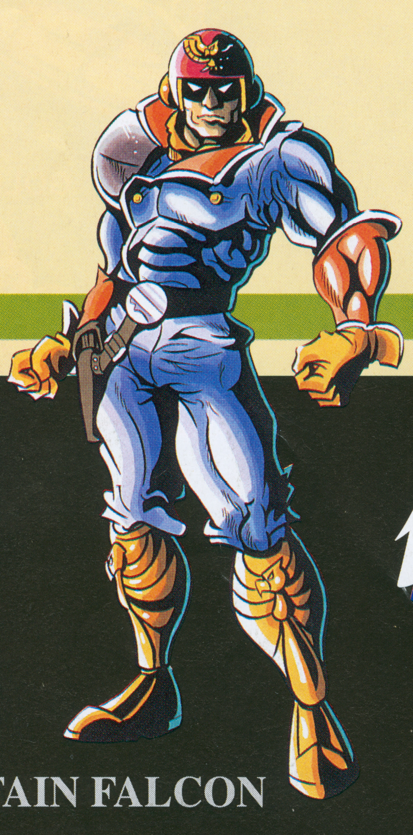
俺の
MY
マシンが
MACHINE IS
宇宙一
No.1


BLUE FALCON
1260 Kg
加速
最高速
ボディ C
ブースト C
グリップ A
CAPTAIN FALCON

いよいよ本格的な紹介が始まる期待の超高速レースゲーム『F-ZERO X』。今月は2つのコースを重点的に紹介しよう。まずは、メインキャラのマシン紹介からだ。マシンはそれぞれ自在にセッティングが可能で、プレイヤーの思いのままのタイプに仕上げることができる。

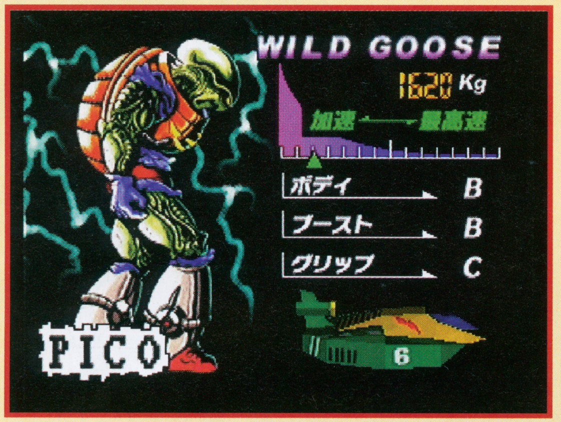

LAP 1/3
30th
ENERGY
TIME 00'00"00
PRACTICE NORMAL
WHITE LAND 2
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
0 km/h

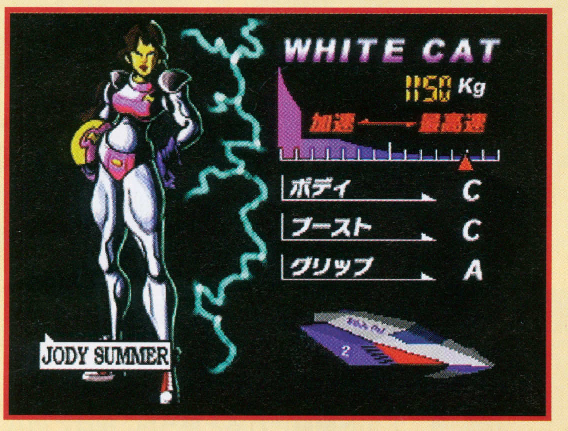
◀キャプテン・ファルコンの操るブルーファルコン。SFC版でもおなじみの機体だ。今回はセッティング次第で「加速」重視にも「最高速」重視にもできる



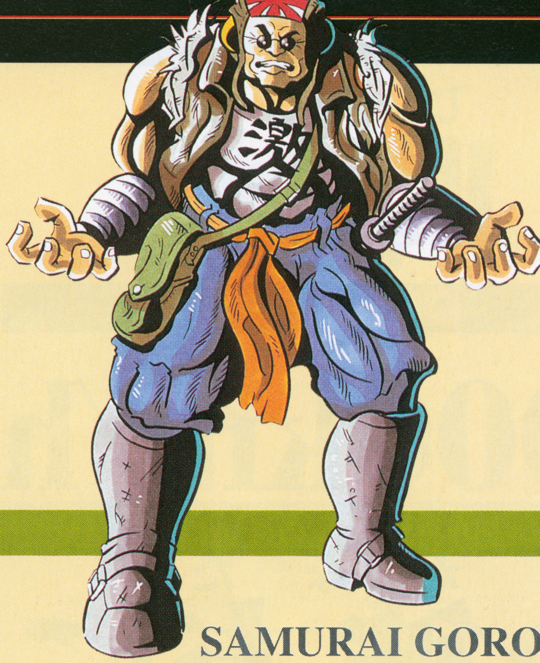
CAPTAIN FALCON

俺より速いヤツがいるとしたら


WILD GOOSE
1620 Kg
加速←→最高速
ボディ B
ブースト B
グリップ C
PICO

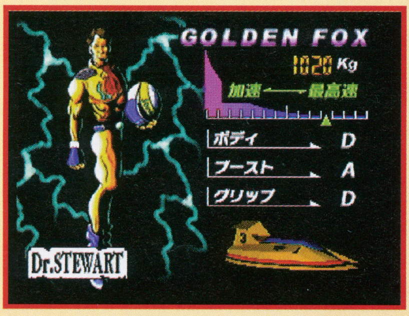

WHITE CAT
1150 Kg
加速←→最高速
ボディ C
ブースト C
グリップ A
JODY SUMMER

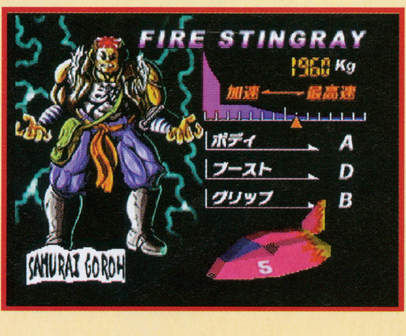
◆各マシンは「ボディ」「ブースト」「グリップ」の3要素が決定している「A」が最もよく「E」が最も悪いということだ。マシン適正に合わせて「加速」よりにするのか、「最高速」よりにするのか調整してみよう。重量の軽いマシンを「最高速」重視にすればスピードがのびるが、グリップが悪いとうまく操縦できないという危険性もともなう。左の「ホワイトキャット」ならグリップが「A」なので、「最高速」タイプにすれば、かなりのスピードと安定性をもつことができるはずだ

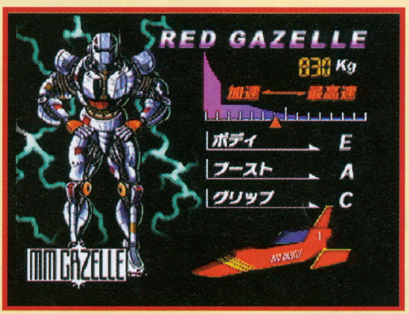

SAMURAI GOROH

セッティングをいかに決めるかがカギ

「加速」を重視したセッテイングにするとスタート時の立ち上がりもよくなり、ドリフトもしやすくなる。「最高速」重視にすれば、加速は落ちるが、最高速はのびる。この要素はマシンの重量にも関係してくるので、マシン重量や適正をよく見た上で、また実際に走ってみて、自分好みのセッテイングにするといいだろう。


GOLDEN FOX
1020 Kg
加速←→最高速
ボディ D
ブースト A
グリップ D
Dr.STEWART


FIRE STINGRAY
1960 Kg
加速←→最高速
ボディ A
ブースト D
グリップ B
SAMURAI GOROH

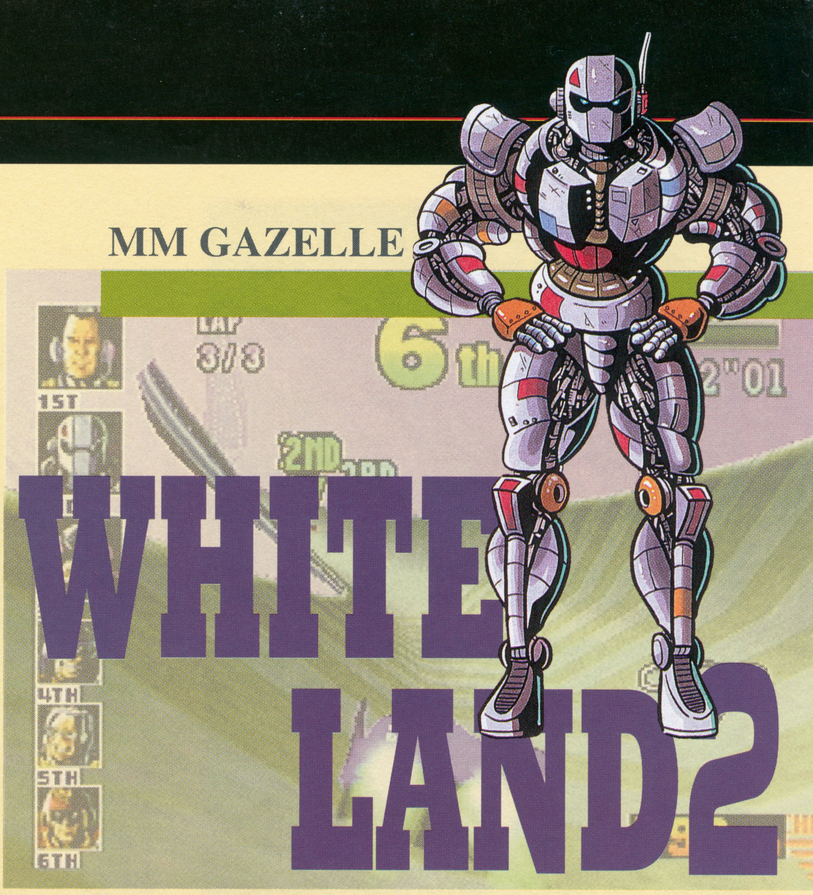

RED GAZELLE
830 Kg
加速←→最高速
ボディ E
ブースト A
グリップ C
MM GAZELLE

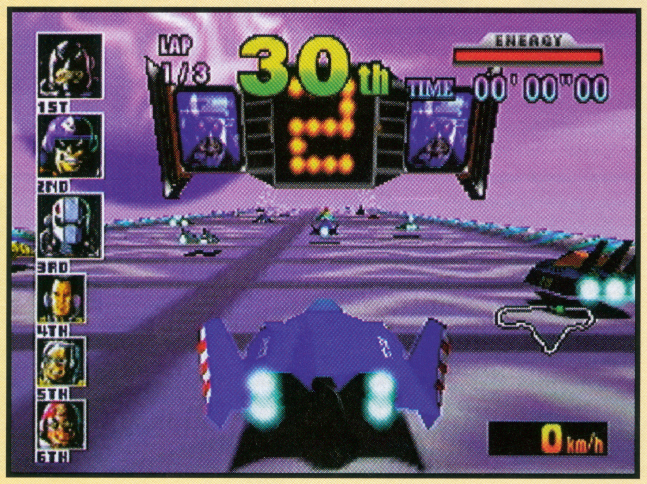
◆キャラとマシンの変更はできない。とりあえずノーマル設定で走ってみてから、自分に合う設定をすればいいだろう。それにしても選べるマシンは一体何台あるのだろうか？

いるかって？
そりゃ光ぐらいのもんだろうぜ

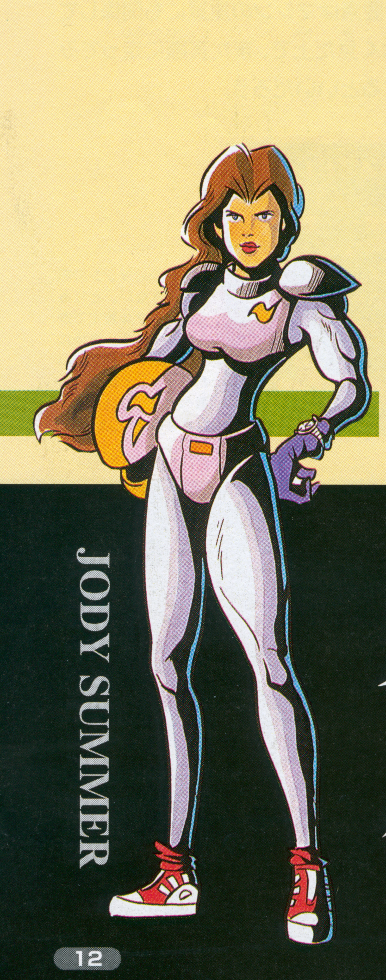
時速1000km/hの彼方に

OVER THE 1000km/h SPEED

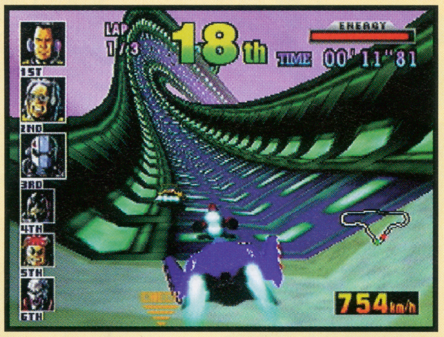

MM GAZELLE
LAP 3/3
6th
2"01
1ST
2ND
4TH
5TH
6TH
WHITE LAND2

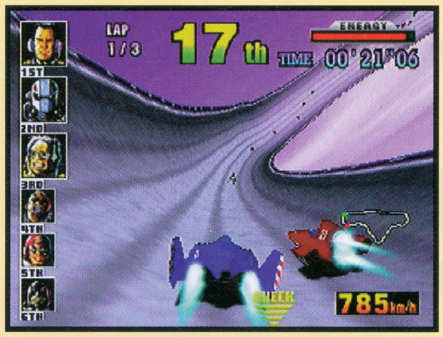

LAP 1/3
30th
ENERGY
TIME 00'00"00
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
0 km/h

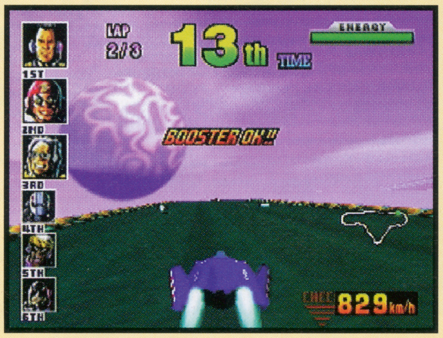
最初に紹介するコースはここ。ハーフパイプ状のコースがメインのコースだ。このハーフパイプを利用した追い越しやバトルが展開されると思うが、実はこのパイプからコースアウトすると、まっ逆さまに落っこちてしまうのだ。スピードも大事だが、テクニックも大事ということだ。コースの性格上、敵マシンとの接触は避けられないが、ムリして突っ込むと落ちてしまったり、エネルギーを消費してしまいそうだ。それにしてもこのスピードメーターを見てくれ。果たして最高速は何km/h？

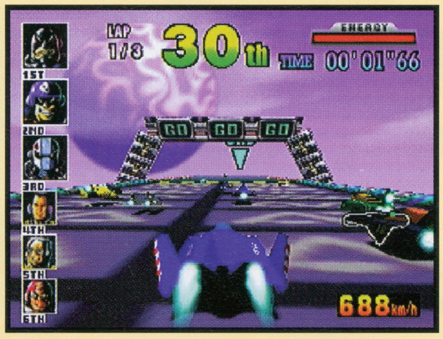

JODY SUMMER

男の方が速いって？
ハン、笑わせるんじゃないよ

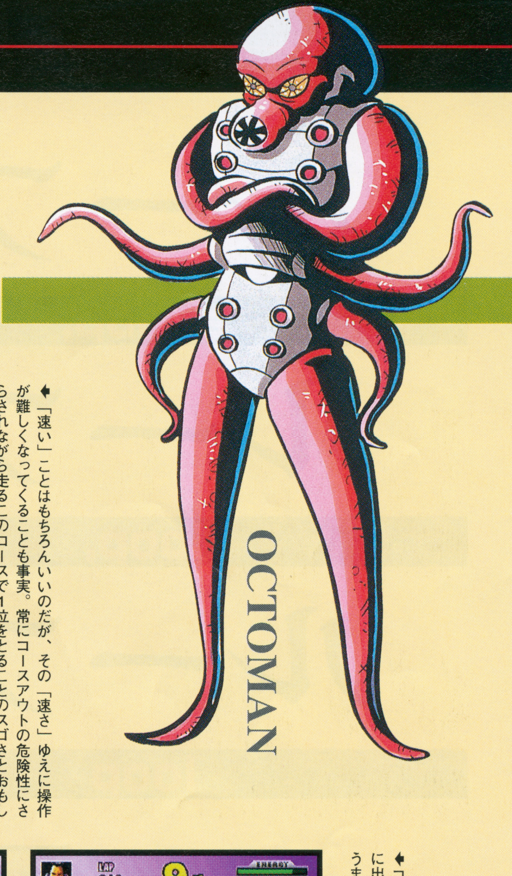

LAP 1/3
18th
ENERGY
TIME 00'11"81
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
CHECK
754km/h

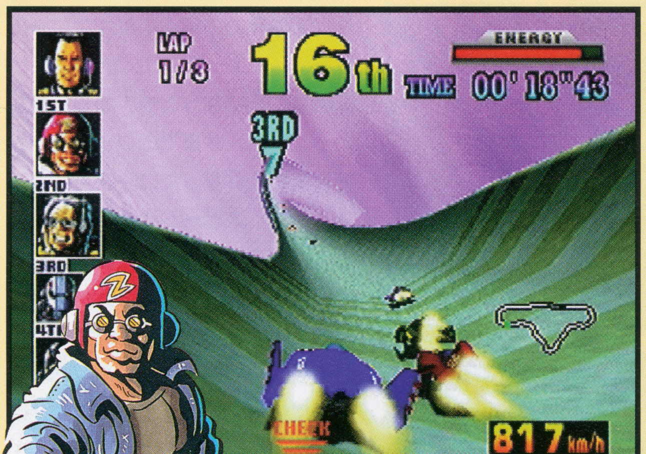

LAP 1/3
17th
ENERGY
TIME 00'21"06
CHECK
785km/h

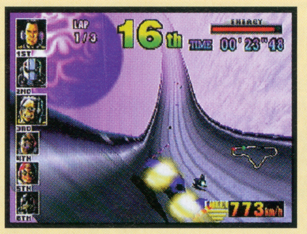

LAP 2/3
13th
ENERGY
TIME
BOOSTER OK!!
829km/h

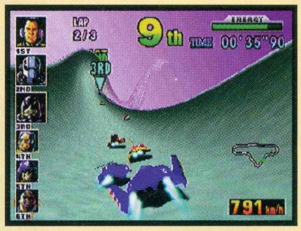

LAP 1/3
30th
ENERGY
TIME 00'01"66
GO GO GO
688km/h

←「速い」ことはもちろんいいのだが、その「速さ」ゆえに操作が難しくなってくることも事実。常にコースアウトの危険性にさらされながら走るこのコースで1位をとることのスゴさとおもしろさを味わってもらいたい




LAP 1/3
16th
ENERGY
TIME 00'18"43
3RD
CHECK
817km/h

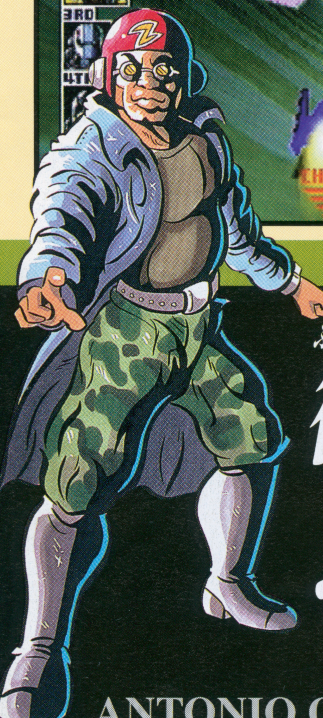

LAP 1/3
16th
TIME 00'23"48
773km/h


LAP 2/3
9th
TIME 00'35"90
3RD
791km/h

LAP 2/3
10th
TIME 00'37"80
564km/h

LAP 2/3
13th
TIME 00'39"80
569km/h

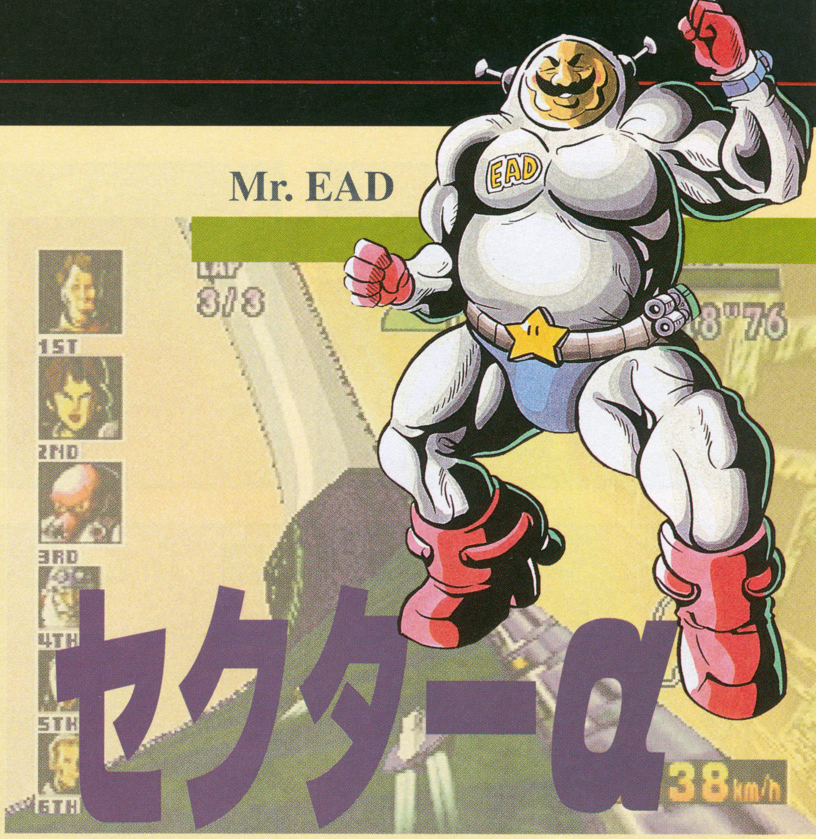
←コース上のマシンは全30台!!すなわち、これ全部を抜かないとトップに出ることは出来ない。いかに速くコースを走るかも大切だが、いかにうまく敵マシンを抜いていくかも大事なのだ

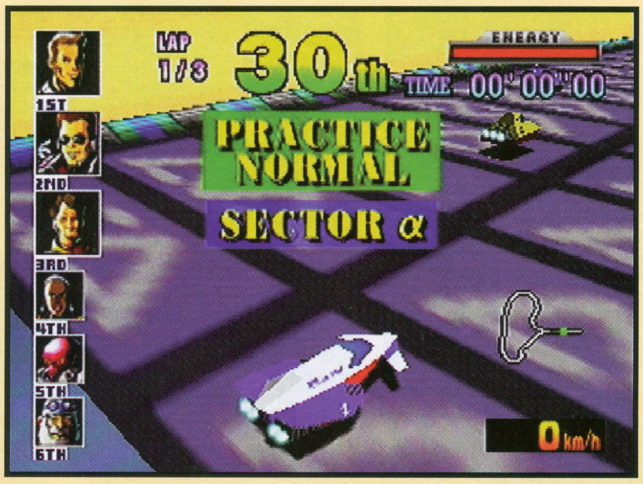

ANTONIO GUSTER

復讐（ふくしゅう）　復讐（ふくしゅう）　復讐（ふくしゅう）

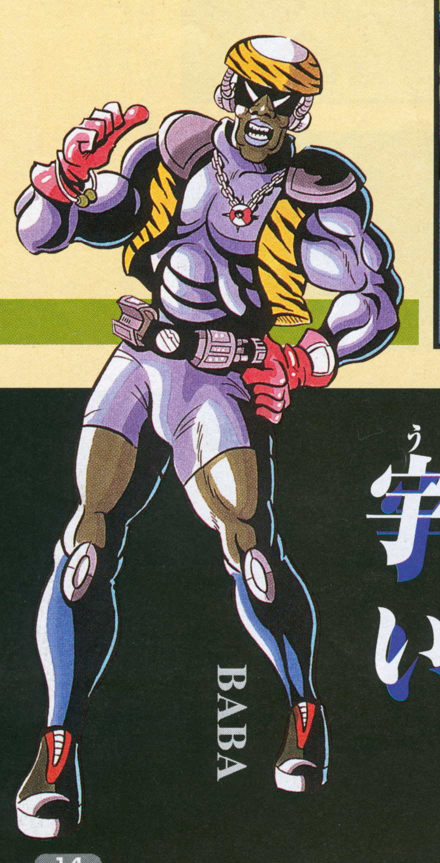
そんなナマヌルイもんじゃねーぜ

ループ
a loop,
ループ
loop,
ループ
loop

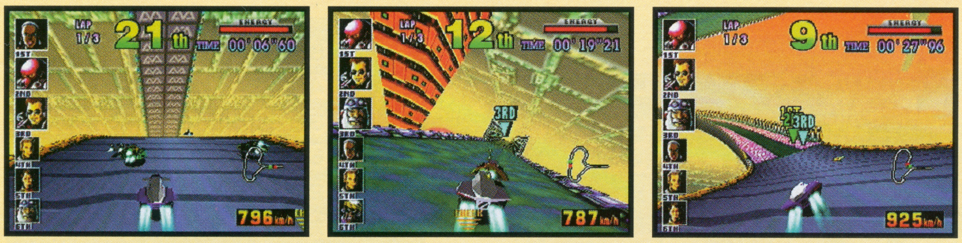

Mr. EAD
LAP
3/3
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
8"76
セクターα
38 km/h


LAP
1/3
30th
ENERGY
TIME 00"00"00
PRACTICE
NORMAL
SECTOR α
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
0 km/h

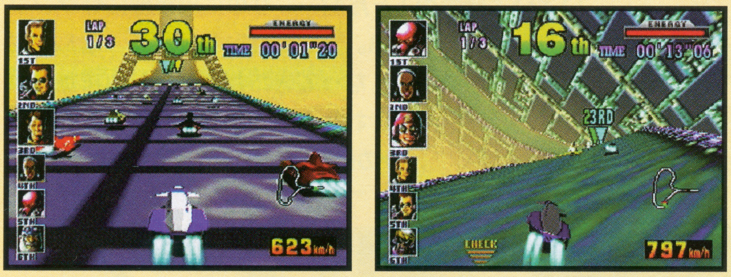
続いては重力の常識を越えたロールオーバーコース『セクターα』。天地が逆転になったり、ねじれが加わったりと、今までのレースゲームでは味わえなかったコースを体験できそうだ。スピードはもちろん、押さえつけられるようなGまで伝わってきそうな感じを受ける。バックにはきれいな夕焼けが映っているが、ここもコースアウトすると、まっ逆さまに落ちてしまうのだろうか？いやはや、レースするのも命がけだ。



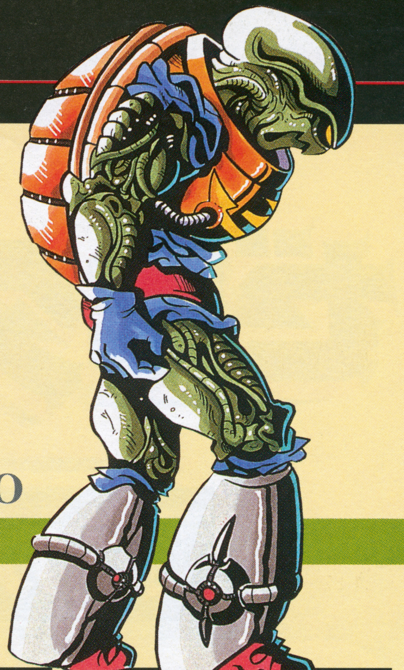
宇宙にはいろんなヤツがいるもんだって？そりゃお互い様だろ



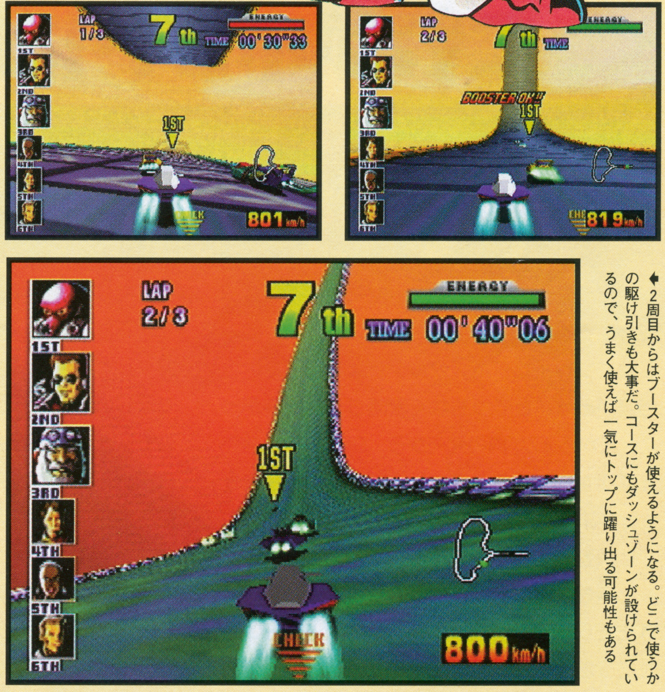
スタート直後からいきなり垂直にコースがそそり立つ。そのまま天地が逆転するロールオーバーコースだ。このループに目を回さずについてこれるか？しめつけられるような緊張感が胃のあたりを襲いそうな予感さえ漂うコースでもある



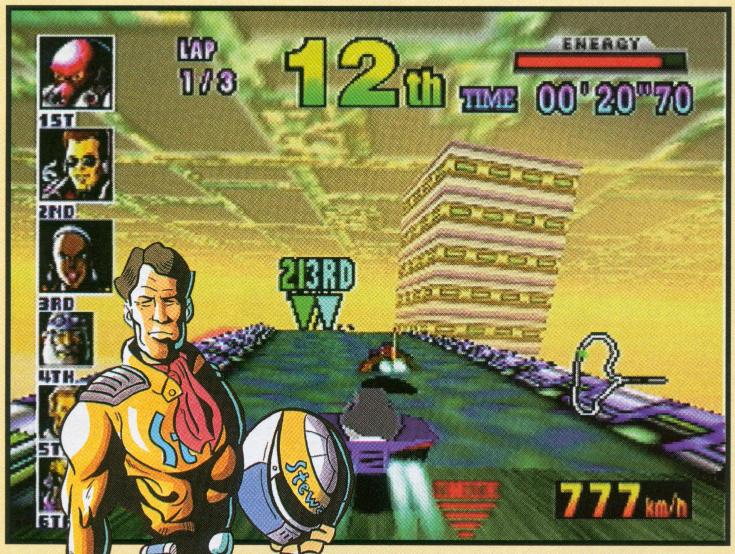
天地が逆転するコースを疾走する。一体自分がどこを走っているのか？敵マシンはどこなのか？見失ってしまうことが多そうだ。先頭集団にくらいついていくことが勝利への近道だが、これじゃ、どこに先頭集団がいるのやら……。まずは彼らを見つけることが最初の手段か？

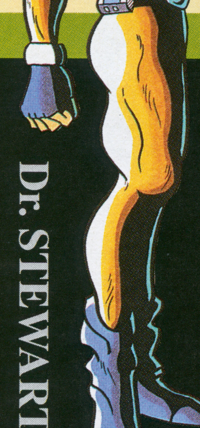


PICO



2周目からはブースターが使えるようになる。どこで使うかの駆け引きも大事だ。コースにもダッシュゾーンが設けられているので、うまく使えば一気にトップに躍り出る可能性もある





Dr. STEWART

私の走りは芸術といってほしい この美しさは真似できないだろうからね

あまりにも静かな発売1ヶ月前…、春は来るのか？

ゼルダの伝説®
時のオカリナ

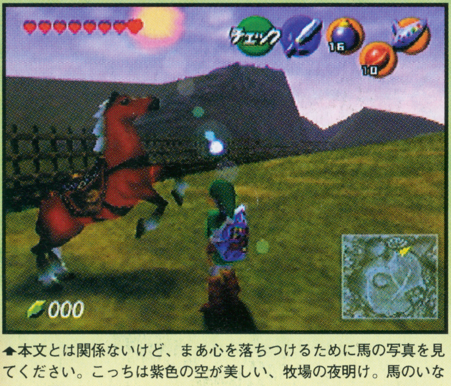
●発売元：	任天堂		
●発売日：	4月下旬		
●ジャンル：	3Dアクションアドベンチャー		
●価　格：	6800円		
●容　量：	256M	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	未定

いよいよ発売の1ヶ月前…、なのに編集部にはサンプルロムが到着しない。信じてはいるけれど、なんとなく雲行きがあやしくなってきたかも。もしもまたもやの発売延期が発表されたとしても、これだけは信じてほしい。「待つだけの価値あり！」

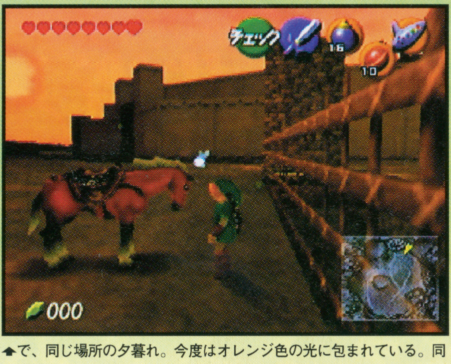
これがホントに最後のラブレター？

惚れた弱みで待つしかないのか？

昨年の夏以降、公開される画面写真の質が格段に上がっていて、発売間近の空気を強く感じることができた。また「スペースワールド97」で実際にプレイできた『ゼルダ』は、待つだけの価値がある、とてつもなく素晴らしい内容だった。だから97年内の発売から、98年4月に発売を延期するという発表にも納得することができた。年末ソフトとして遊べないことにがっかりした読者も多かったろうが、僕個人は最後の調整と磨き込みにそれだけの時間が必要なら、どうぞそうしてくださいなというのが正直な気持ちだった。そこで見た『ゼルダ』は、そう思わせるに十分な説得材料だったのだ。で、この原稿を書いている時点でいよいよ発売1ヶ月半前となったワケだが、あまりにも静かなのである。たしかに今月もワクワクする画面写真が数多く公開されたが、通常ならサンプルロムを借りられるなり、京都に行ってプレイ取材できるなりといった展開になっていても、全然おかしくない時期なのだ。取り越し苦労であってほしいが、さらなる発売延期の可能性があるのではと編集部では心配している。こうなったら惚れた弱みで、完成をじっと待つしかないのだろうか。やや脱力ぎみに、そんな疑問が浮かんでくるが、答えはひとつ。もちろん待つしかないのだ。当然の話だが、もしも発売を延期するとしたら、そのリスクを任天堂は抱えている。ユーザーはなかなか発売されない『ゼルダ』にシビレをきらし、他のことにお金を使ってもまったく自由なのだ。そんなユーザー離れがおきたとしても、その責任は任天堂にある。でも、『ゼルダ』のために貯金しているお金を他のことに使う前に、なぜこれまで『ゼルダ』を待ち続けたのか、その理由をもう一度考えてみよう。



↑本文とは関係ないけど、まあ心を落ちつけるために馬の写真を見てください。こっちは紫色の空が美しい、牧場の夜明け。馬のいななきが聞こえてきそうでしょ？



↑で、同じ場所の夕暮れ。今度はオレンジ色の光に包まれている。同じ場所にじっと立ちつくし時間の流れを楽しむ、っていうこともできるのだろうか…？

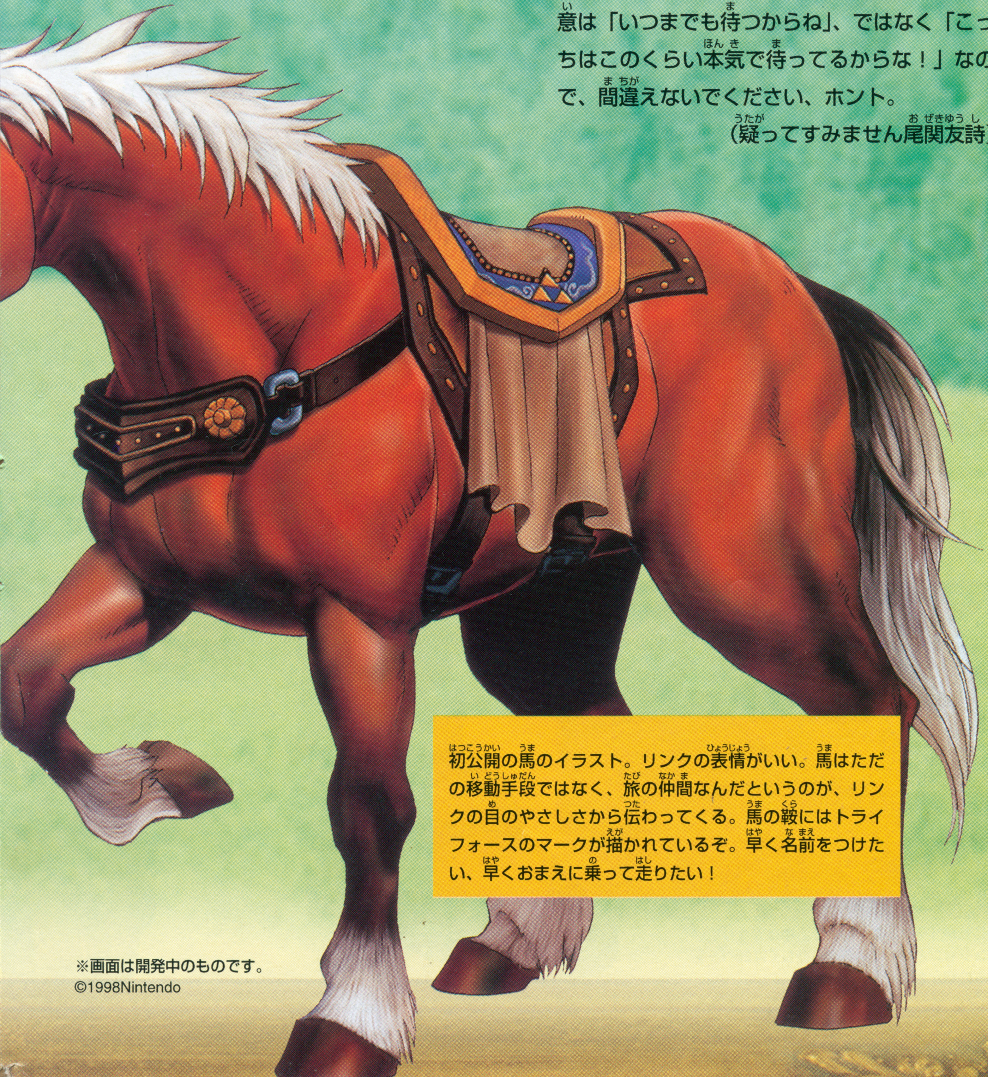
僕らが彼らに惚れた理由

『マリオ64』『マリオカート64』『フォックス64』、言うまでもないがこれらすべては宮本さんがプロデュースしてきたゲームである。その内容のおもしろさはそれぞれのゲームのシステムや、ネタのオリジナリティーによって支えられてきた。たしかにそうなのだが、本当はそのシステムやネタが何度も何度も練り直された結果が、おもしろさにつながっていたのである。「このネタおもしろいやん」と言って、ただ放り込むだけではおもしろいネタも輝くことはない。どうすればそのネタのおもしろさの本質を最高のカタチで表現できるのかに、試行錯誤を重ねてきたはずなのだ。その職人的なこだわりこそ、僕たちが宮本さん率いる情報開発部のゲームを支持してきた最大の理由だったのではないだろうか。発売日に間に合わせるためこだわりを捨てたゲーム、そんなものこそゴメンだ。

だからと言って一度発表した発売日を変更することは、決してほめられたことではない。さまざまなやむを得ない理由があっても、ユーザーのショックは大きい。だが、そのリスクは前述したように任天堂が背負っているのである。「おもしろいものを作れば最後は納得してもらえる」という信念があるから、それができるのだろう。リスクを背負っている以上、これはユーザーに対する甘えではない。またユーザーは「かならずおもしろいものが遊べる」という過去の経験に裏付けられた信念があるからこそ、待ち続けるのだろう。このちょっと妙な信頼関係を続けるために、彼らは本気でゲームを作っているのだ。だったら本気で待ってみよう。本気で待ち続けた先に何があるのかは、彼らに惚れたユーザー自身がいちばんわかっているはずだ。

3月10日現在、任天堂から発売延期の情報は入ってきていない。繰り返しになるが、これは編集部の勝手な心配である、と同時に開発の最終コーナーを曲がったであろう『ゼルダ』チームのスタッフへ向けたラブレターのつもりだ。真意は「いつまでも待つからね」、ではなく「こっちはこのくらい本気で待ってるからな！」なので、間違えないでください、ホント。

（疑ってすみません尾関友詩）



初公開の馬のイラスト。リンクの表情がいい。馬はただの移動手段ではなく、旅の仲間なんだというのが、リンクの目のやさしさから伝わってくる。馬の鞍にはトライフォースのマークが描かれているぞ。早く名前をつけたい、早くおまえに乗って走りたい！

※画面は開発中のものです。

©1998Nintendo

ゼルダの伝説® 時のオカリナ

発売までの長い道のり

～The Long And Winding Road～

●95年11月　「スペースワールド95」で、任天堂・山内社長が書き込める『ゼルダの伝説64』の開発を発表。96年末に64DDと同時発売。このときはイメージ写真のみが取材陣に配布された。

●95年12月　「64DDの『ゼルダ』は、100人いれば100通りの遊び方ができるゲームになります」（宮本さん・任天堂本社で行われたN64説明会）。

●96年6月　発売は97年春以降（「64ドリーム」創刊準備号）。

●96年10月　「カセットで発売される可能性もなきにしもあらずです」（12月号・教えて本郷さん）。

●96年11月　「スペースワールド96」でビデオ出展。「『ゼルダ』はものすごくインタラクティブで情緒豊かなアドベンチャーゲームとなります」（宮本さん）。

●96年12月　「たくさん実験を繰り返してきて、いまそれを編集しているんで50％ぐらいのデキです」（宮本さん・2月号）

●97年1月　任天堂より雑誌社向けに画面写真が初めて公開される。街、敵、基本アクションなど（3月号）。

●97年3月　カセット版とDD版を開発していると正式発表（教えて本郷さん・5月号）。

●97年4月　2回目の画面写真公開。前回いなかった妖精が、全画面で確認できる（6月号）。この頃の予想発売時期は97年の秋～冬。「秋の発売はちょっと苦しいかな。完成して面白いと判断できるまでは、発売日を言わないほうがいいかななんて思っているんです」（宮本さん・6月号）。

●97年6月　ニワトリやダンジョン内部などを公開。アイコンの画面表示が現在のものに近く、グラフィックもかなり描き込まれた感じ（8月号）。この月、米国アトランタで開催された「E3」に『ゼルダ』は出展されなかった。

●97年8月　馬やダンジョンなどを公開（10月号）。

●97年9月　ゲーム中に時間の流れがあることが判明。またオープニングストーリーも公開された（11月号）。

●97年10月　こどもリンク初公開（12月号）。

●97年11月　「スペースワールド97」に出展。「注目」などのさまざまなシステムが明らかになったが、発売は98年4月に延期。

●98年3月　発売1ヶ月前。

リンクの夢から始まる序盤のストーリーを公開

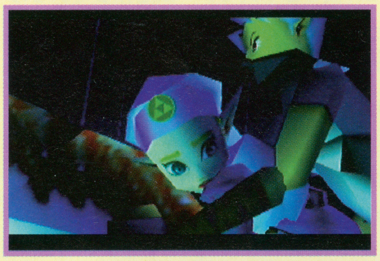
これまでに公開された画面写真でストーリーをチェック！

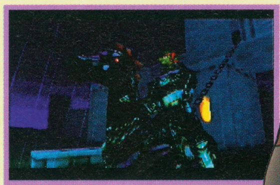
まずはオープニングストーリーを紹介しよう。昨年の11月号で一度公開しているが、今回はその改訂版だ。こまかい設定は変更されていても、大まかな流れはそのままと言っていいだろう。かなり具体的になった部分もあるので、これまでに公開された画面写真とともに、新しく発表されたストーリーを追っていきたい。

昨年の春以来さまざまなパターンの画面写真が公開されてきたが、ここにきてそのいくつかがつながった感じがする。バラバラのパズルピースをひとつずつ見せられていたが、それらがどんな絵を形作るのかがぼんやりとイメージできた、という感じ。全体像まではさすがに見えてこないけれど、あらためていろいろなことに気がつくはずなので、本棚のバックナンバーをチェックしておくれ。

1 ある朝リンクが見た夢は…？

神々の子孫が住むと言われる地、ハイラル。そこには多くの民族がそれぞれの土地を守りながら独自の文化を築いていた。そのハイラルの中にある、深い森に住むコキリ族の少年リンクは、ある朝、奇妙な夢によって目覚めた。見知らぬ城の城門から白馬に乗って逃げる少女、そしてそれを追う恐ろしい男…。飛び起きたリンクの目の前には、ナビィと名乗る妖精が宙を舞っていた。

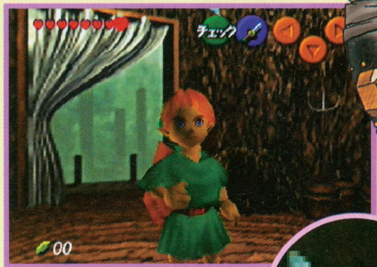


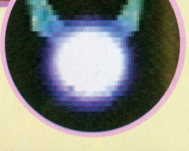


↑「スペースワールド」で発表されたオープニング。少女が連れ去られているように見えるが？

2 妖精ナビィと「デクの樹」のもとへ

コキリ族なら誰でも相棒となる妖精がいるはずなのだが、なぜかリンクにだけはいなかった。リンクは、ついに自分にも妖精がやってきたのだと喜んだ。ところがナビィの目的は、リンクの相棒になることではなかった。コキリ族の守護神である森の神木「デクの樹」から、リンクを連れてくるようにと頼まれたというのだ。

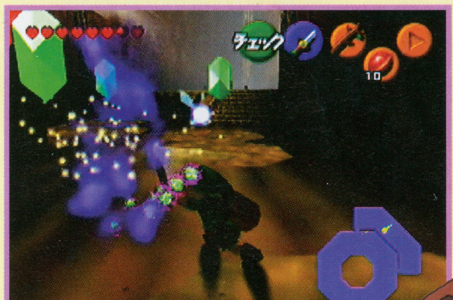




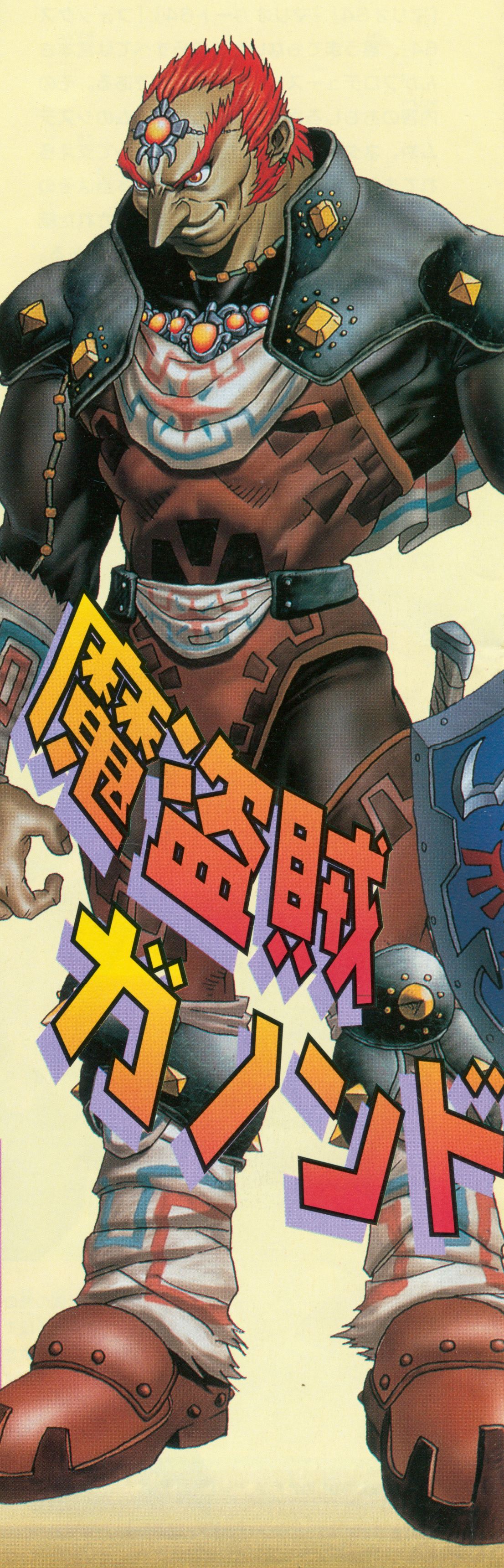
↑ショーでは、リンクの家は木の上にあった。おそらく目覚めた瞬間からリンクを操作できるんだろう。ナビィははたしてしゃべるのか？

3 最初のダンジョンは「デクの樹」の中だ！

「デクの樹」は怪しげな魔物たちによってひん死の状態にあった。リンクは複雑なダンジョンとなっている「デクの樹」の中に入り、ナビィと協力して魔物たちを倒した。しかし、残念ながら「デクの樹」は朽ち果ててしまう。「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ…。勇気ある者よ、この精霊石とともにハイリアの知恵ある者を探せ…」、そうリンクに遺言を残して…。

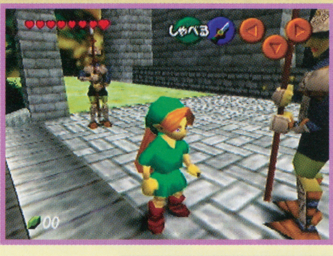


↑これが「デクの樹」の内部。中はかなり広いダンジョンとなっている。くわしくは20ページからの紹介を見よ

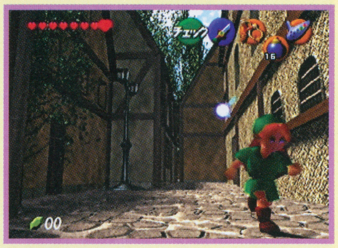


4 リンクの旅立ち めざすはハイラル城！

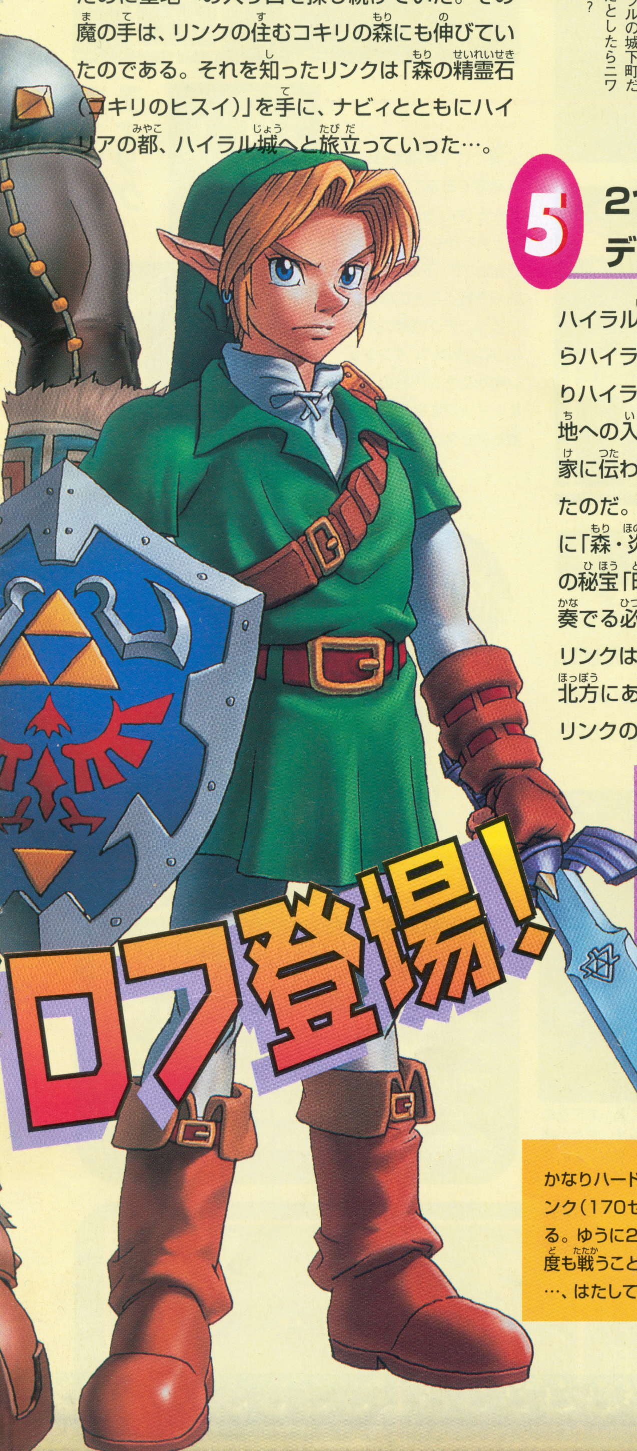
誰も知らない聖地にあると言われる、神の力が宿ったトライフォース。それに触れた者は、無限の力を手にできる…、ハイラルにはそんな伝説が伝えられていた。魔盗賊ガノンドロフは手下の魔物たちを使い、トライフォースの力を手にするために聖地への入り口を探し続けていた。その魔の手は、リンクの住むコキリの森にも伸びていたのである。それを知ったリンクは「森の精霊石（コキリのヒスイ）」を手に、ナビィとともにハイリアの都、ハイラル城へと旅立っていった…。



⬅おそらくこれがハイラル城だと思われる。ゼルダ姫とどのように出会うのかも気になるところ…



➡こちらは先月公開された街の中。ハイラルの城下町だろうか？　だとしたらニワトリもここに？

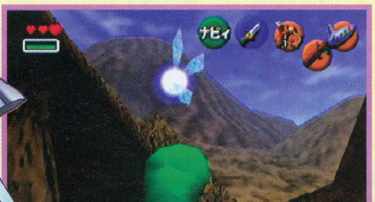


ロフ登場！

5 2つめの精霊石を求めて デスマウンテンへ…

ハイラル城についたリンクは、彼と同じ年頃ながらハイラルの女王であるゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの危機を察知していたゼルダ姫は、聖地への入り口を知っているとリンクに告げる。王家に伝わる古代書に、その扉の場所が記されていたのだ。しかしそこに入るためには、神殿の石盤に「森・炎・水」の3つの精霊石をはめ込み、王家の秘宝「時のオカリナ」を使ってあるメロディーを奏でる必要があると言う。

リンクは残る2つの精霊石を探しに、まずは城の北方にある山、デスマウンテンへと向かった…。リンクの長い冒険が、いま始まったのだ！



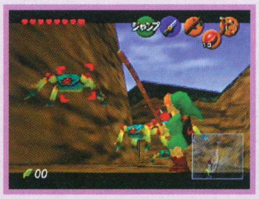
⬆遠くにそびえるデスマウンテン。馬で走ればあっという間なんだろうけど、きっとこの時点じゃ無理なんだろう…

かなりハードなイメージの魔盗賊ガノンドロフ。おとなリンク（170センチぐらい）と並べると、その巨大さもわかる。ゆうに2メートルは越すだろう。ガノンドロフとは何度も戦うことになると、過去の宮本さんの発言にあったが…、はたしてどんな攻撃を仕掛けてくるのだろうか？

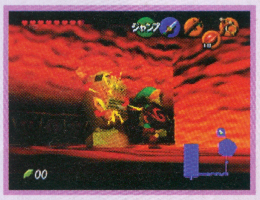
ここからは編集部予想

6 時のオカリナを奏でハイラルの未来へ！

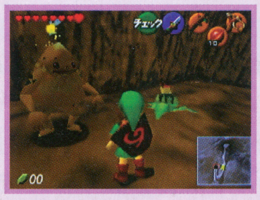
公開されたストーリーは、本当に序盤のごく一部のはず。さて、ここからはこれまでに公開された画面写真を推理して、編集部で勝手にストーリーを組み立ててみた。でもリンクの本当の冒険は、3つの精霊石を集めて「時のオカリナ」を奏でたとき、やっとスタート地点に立つという感じなんだろうな。SFC版で言えば、メガネ岩から闇の世界へ入ったところか？



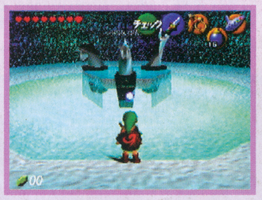
⬅デスマウンテンへは簡単に近づけない。テクタイトに襲われたら、デクの樹で手に入れたデクの棒で反撃だ



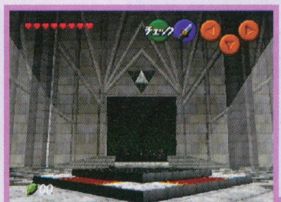
➡炎のダンジョンではアモスやリザルフォスとの戦闘が待っている。デクの棒やデクの実が役にたつか？



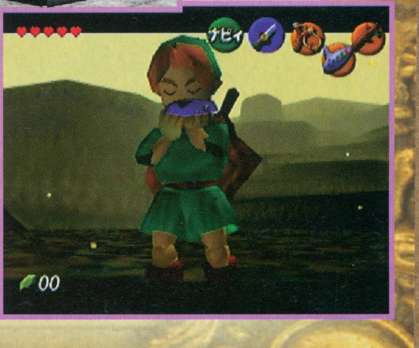
⬅次のダンジョンに向かうとき、陽気なゴロン族と出会う。リンクは彼らにバクダンの使い方を教わる



➡先月公開されたナゾの泉。ここが水のダンジョンと見た。ここではバクダンが役に立つ…、ような気がする…



⬅3つの精霊石が集まったら再びハイラル城に戻るリンク。ところがゼルダ姫はさらわれて…、いや、まだ早いか？

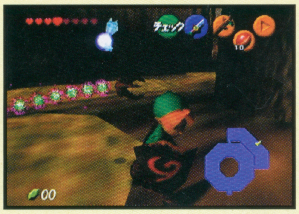


➡時のオカリナを奏で聖地へ。そしていよいよ時空の移動、未来のハイラルへ！　あれ、でも何のために？　結局わからん…

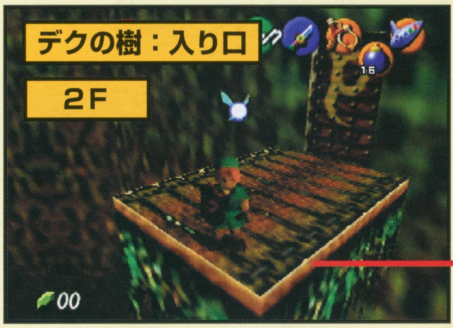
最初のダンジョン「デクの樹」でデクの棒入手！

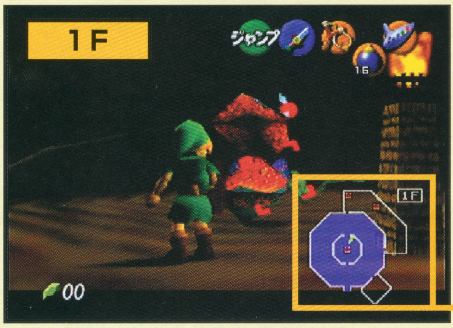
ダンジョンは円のカタチの2階構造か？

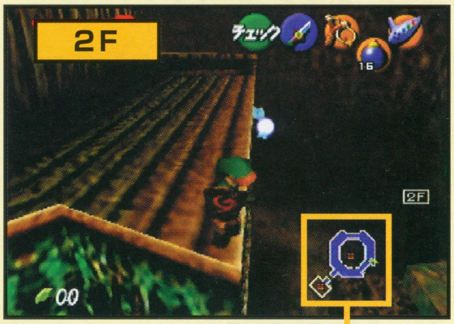
リンクが最初に戦う舞台は、コキリ族の守護神である「デクの樹」と呼ばれる神木の中だ。驚いたことに、デクの樹の中はダンジョンになっているのだ。デクの樹そのものの姿は画面写真が公開されていないのだが、神木と言うぐらいだからかなり巨大な木なのだろう。それにしても見ての通り、ダンジョンはかなり広そうだ。異次元空間といった感じなのだろうか？ここでの目的は、デクの樹の体を中から蝕む魔物たちを倒すこと。最初のダンジョンだからリンクの持つ武器も乏しいはず。画面写真では短剣やパチンコ、バクダンが確認できるが、最初からすべて装備しているとは考えづらい。

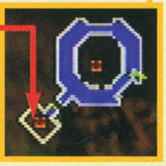


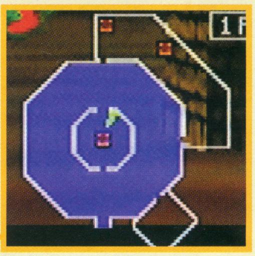
➧下で紹介する魔物以外にも、たとえばこんなヤツがいる。名前はテールパサラン。動きがいやらしそう…


デクの樹：入り口
2F


1F


2F



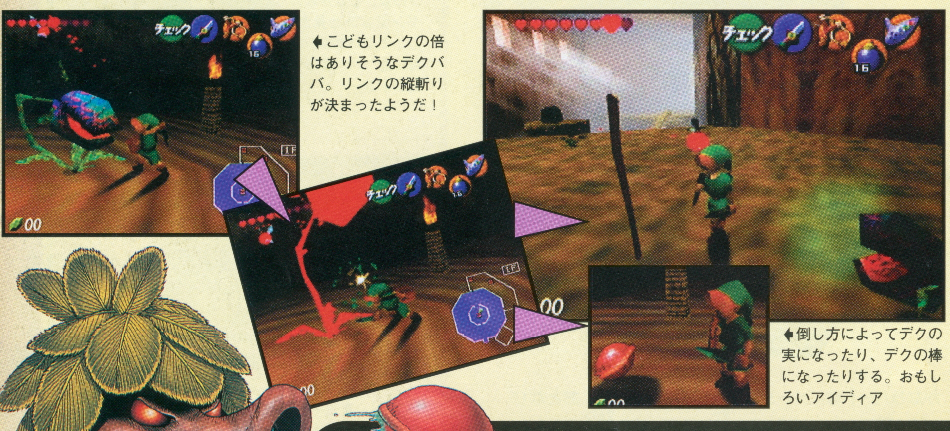


マップをチェック

公開された写真から、2階構造であることが確認できる（もしかしたらそれ以上あるかも）。入り口が2階なので、下に向かって進んで行くことになるのだろう。デクの樹の中ということもあり、ダンジョンのかたちは円柱のようだ。マップには宝箱の位置もマークされているぞ。

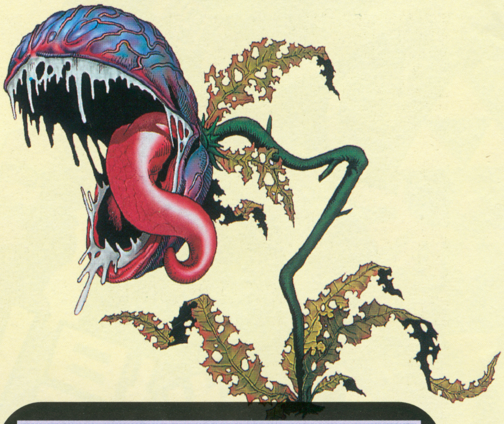
デクの実とデクの棒をゲットだリンク！

デクの樹に巣くう魔物たちを紹介しよう。『マリオ』シリーズのパックンフラワーをリアルに狂暴化したようなデクババは、倒すとデクの実やデクの棒に姿を変えることがある。まずはデクババを倒してアイテムを手に入れたい。デクの実の使い方は以前にも紹介したが、敵に向かって投げつけるだけ（実際にはCボタンを押すだけ）。パチンとはじけるカンシャク玉みたいなもの。ところで、デクの樹にはボスもいるのだろうか？ショーで見たゴーマがボスとか…？



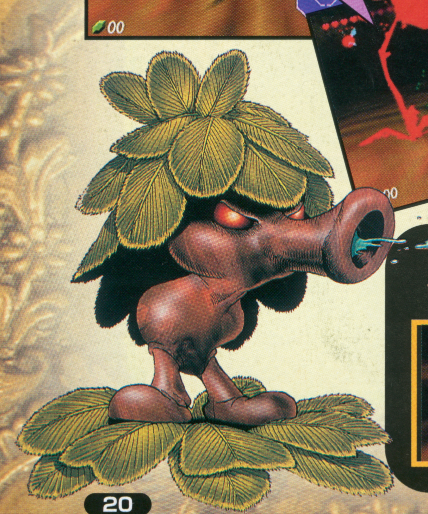
⬅こどもリンクの倍はありそうなデクババ。リンクの縦斬りが決まったようだ！

⬅倒し方によってデクの実になったり、デクの棒になったりする。おもしろいアイディア



食人花　デクババ

おもに深い森に棲息し、近づく生きものを巨大な口で食べてしまう。もともとはコキリの森の神木「デクの樹」から落ちた実が発芽したもののようだが、地中の邪気を吸ってしまい、凶悪な植物に成長したらしい。茎部分は細いが、頭部は大きくて堅い。

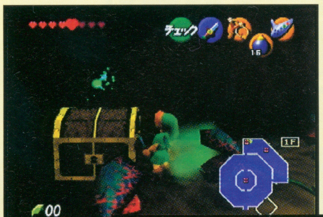


森の天邪鬼　デクナッツ

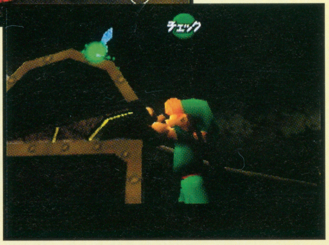
普段は草の中に隠れていて、姿を現しては尖った口から堅いデクの実を吐き出し攻撃してくる。そのくせ性格的には臆病で、近づくと素早い動きでまた草の中に隠れてしまう。コキリ族とは仲の悪い、森に住む妖精の一種のようだ。

宝箱の中身は？

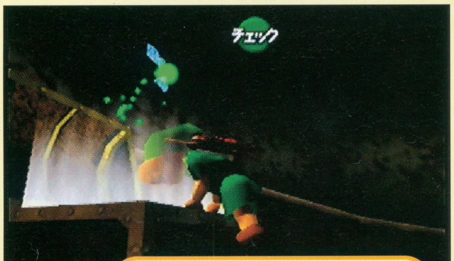
デクの樹のダンジョン奥深くで、デクババに守られた宝箱をリンクは発見したようだ。こどもリンクと同じくらいの背丈がある、大きな宝箱だ。「スペースワールド」でも宝箱を開けるシーンがあったが、その時はムービーデモで演出されていた。おそるおそるフタを開け、よっこらしょっという感じで上体を箱の中に入れ、ゆっくりと中のものを取り出す…、といった動きをリンクが演じていたぞ。



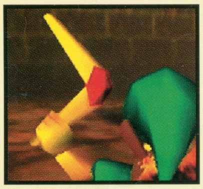
➡ナビィが緑色に光っている。敵に近づくと赤く光るのだが、いいもの見つけると緑っすか。あと黄色があれば信号だ



➡宝箱の中身を取り出したリンクは、SFC版のときと同じくそれを高々と両手で持ち上げるのか？ 例の音楽つきで

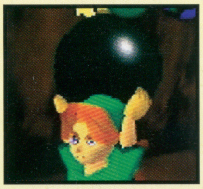


出てきたものは…？



ブーメラン？

こんなに序盤で入手できるかな？ でもどうせバージョンアップするだろうし、早い時期に手に入ってもおかしくない。可能性50%



バクダン？

うーん、19ページでゴロン族に使い方を教わると予想してしまったからなあ。だいたい木の中で使うと危なくてかなわん。可能性20%

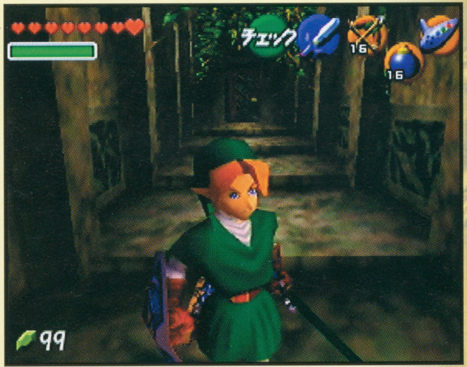
馬？

宝箱の中から出てきたのは、なんと馬でした。そんなこたぁないでしょう。我ながらつまらん。なら言うな。ゴメン。可能性―200%

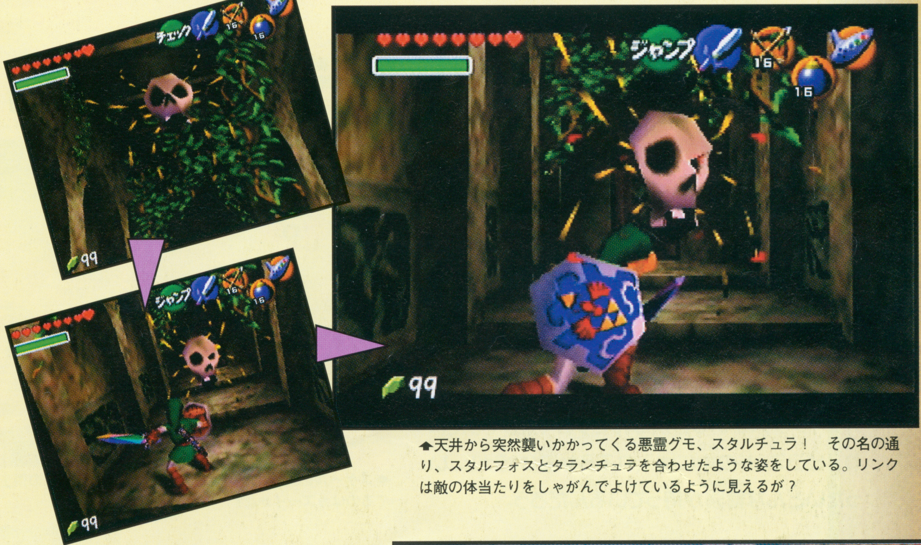
今月のおとなリンク VS.スタルチュラ

天井にはりついて待ち伏せる恐怖の悪霊グモ！

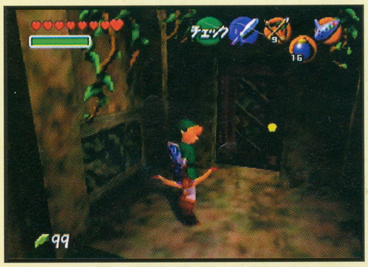
ここのところ公開される画面写真のほとんどがこどもリンクのものばかりで、おとなリンクファン（そんな区別している人がいるのか？）はヤキモキしていたことだろう。で、お待たせしました。ひさびさにおとなリンクの登場です！ ここにきて、さらに顔や服が描き込まれているようだ。あと、こまかい話をさせてもらうと、こどもリンクの画面写真とおとなリンクの画面写真にはちょっとした違いがあることに気がつく。それは魔法メーターの存在だ（HPを表すハートメーターの下の緑のやつね）。魔法が使えるのはおとなリンクだけなのかもしれない。



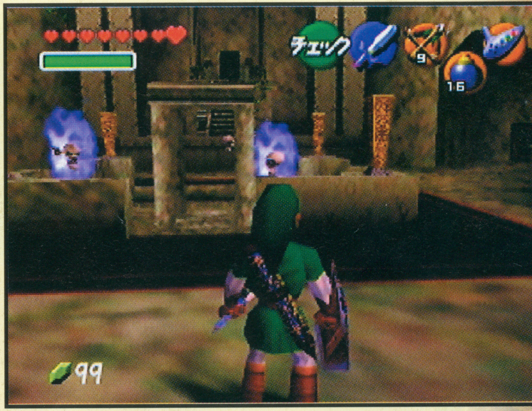
⬆とある神殿へ向かう通路でのおとなリンク。ここで紹介する6枚の写真には、なぜかナビィが映っていないのが気になる。いつでも一緒の旅の仲間だったのでは？ まさかビンの中？



⬆天井から突然襲いかかってくる悪霊グモ、スタルチュラ！ その名の通り、スタルフォスとタランチュラを合わせたような姿をしている。リンクは敵の体当たりをしゃがんでよけているように見えるが？



⬆スタルチュラを倒し通路の奥の扉を開けると、神殿は不気味な空気に包まれていた。青白い炎に包まれ宙に浮くドクロは、N64版のバブルか（トリッキーな動きでリンクを苦しめるシリーズおなじみの敵）？



今月はここまで。待て次号！

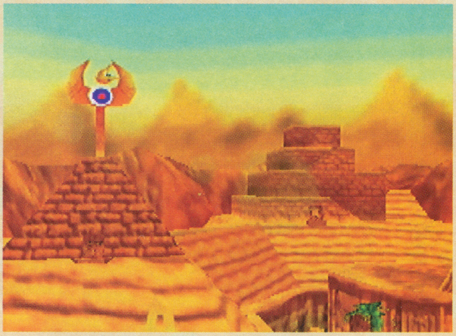
バンジョーとカズーイの大冒険™

初公開のステージや、初登場の敵キャラを紹介。バンジョーとカズーイの冒険が少しずつわかってきたぞ。

●発売元：任天堂
●発売日：4月
●ジャンル：3Dアクション
●価　格：6800円　●プレイ人数：1人

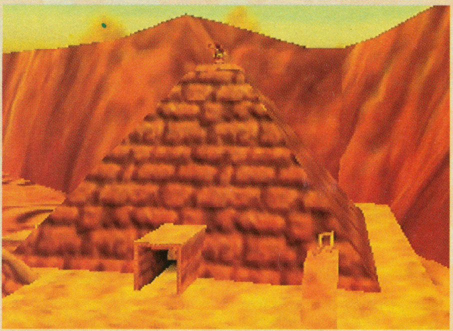
初公開の砂漠ステージをちょっとだけ紹介

なんだかとってもキュートなスフィンクスがいるのは初公開の砂漠ステージ。流砂があったりピラミッドがあったりしてなんだか『マリオ64』の「あっちっちさばく」を思い出すよね。でも今度は1人じゃないぞ。バンジョーと相棒のカズーイの2人で冒険できるんだから。それに「あっちっちさばく」ってなんだかちょっと恐かったけど、犬の顔したかわいいスフィンクスがいる砂漠なんてすごく楽しそうだよね。ピラミッドの中には入れそうな感じだけど、いったいどんな冒険が待っているんだろう。



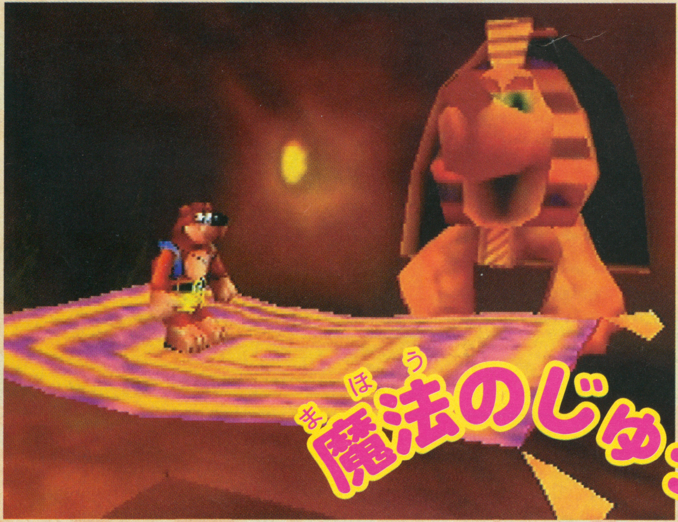
⬆スケールの大きそうな砂漠ステージ。ピラミッドの頂上に立ってるのはカズーイかな?

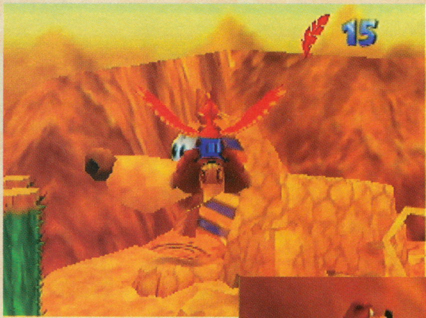
⬇砂漠にピラミッドは付き物だよね。頂上にバンジョーが立ってるんだけど見えるかな?



魔法のじゅうたん

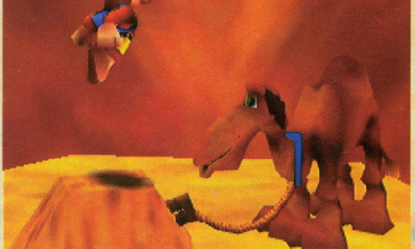
➡空飛ぶじゅうたんにのってごきげんなバンジョー。犬の顔したスフィンクスもなんだか笑ってるみたいだね。じゅうたんって自分で操縦できるのかな





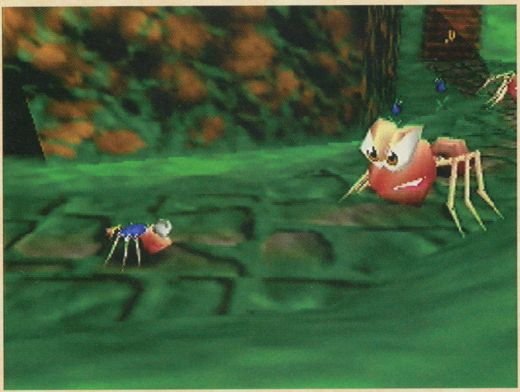
⬆普段はバンジョーのリュックにいるカズーイ。空を飛ぶときには交代するんだ

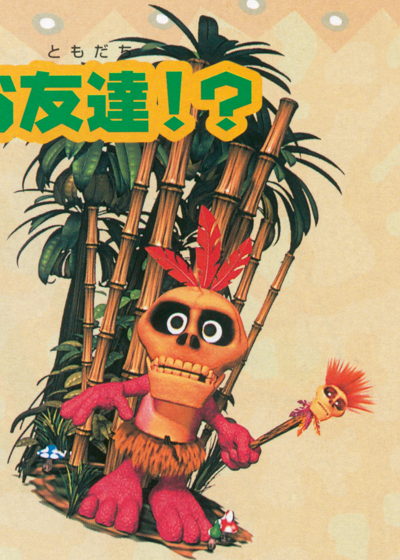
⬇砂漠にいる動物って言ったらラクダだよね。ラクダに乗って冒険したりするのかもね

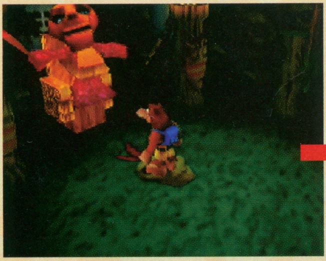


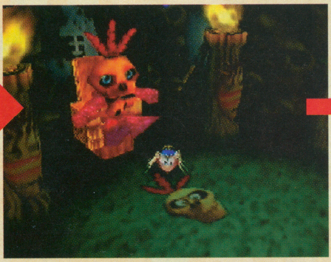
マンボジャンボって恐そう…でもお友達！？

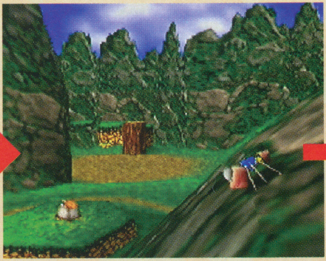
ガイコツの顔を持つマンボジャンボ。本誌でも何回か登場しているキャラだけど、その正体は…。今回の写真を見ると、どうやら敵じゃないみたい。この人(?)は魔法を使うことができて、バンジョーたちを他の姿に変えちゃったりするんだけど、それってとっても役に立つことらしいぞ。バンジョーとカズーイは、さらわれた妹のピッコロちゃんを助けるために「失われたパズルピース」を集めてるんだけど、そのままの姿ではどうしても集めることができないパズルピースもあるんだ。そんなときには魔法をかけてもらって…。

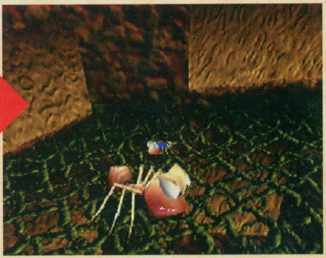

⬅アリになっちゃったバンジョー。悪そうな目つきのヤツがにらんでるよう




⬆マンボジャンボは魔法が得意なんだ。こまったら相談してみようね

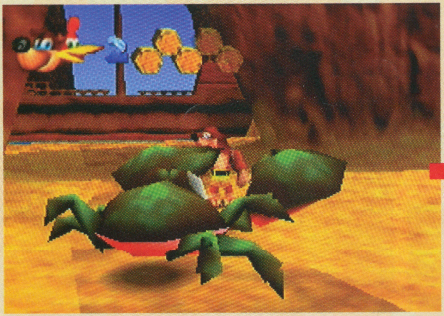
⬇魔法でアリになったバンジョー。さてと、これからどうしましょう


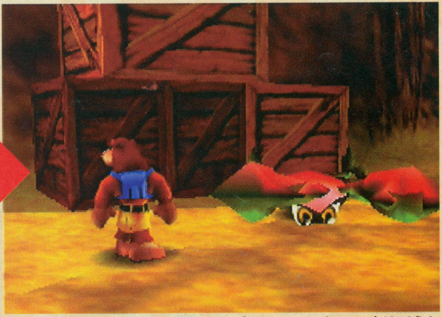

⬆この姿だと普段登れない急斜面もへっちゃらだ。スーイスイっと

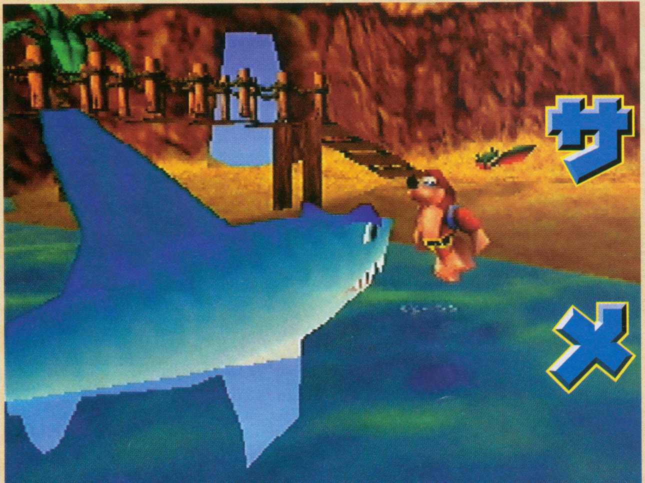
⬇変身しないと行けない場所があるんです。ここもそのうちの1つなんだな


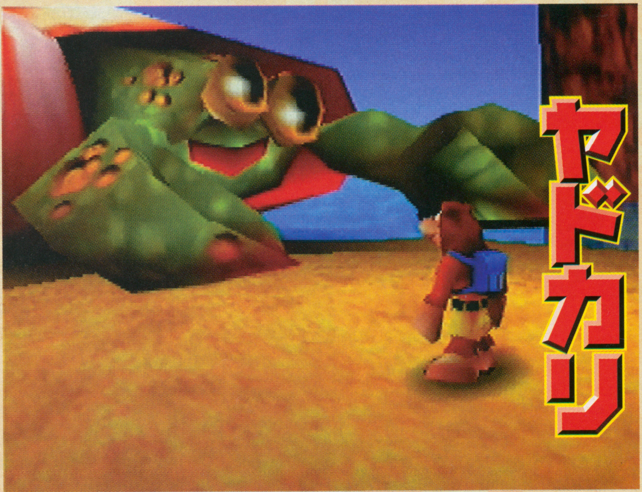
コミカルなバンジョーカズーイワールド！

見たことのある動物だけど、なんだかちょっと変なヤツらばっかり出て来るんだ。例えば下の写真のヤドカリを見てやってよ。サングラスでもかけてるような目をしてるし、ニヤニヤ笑ってみたりして、なんだか不気味だよね。でっかいサメも登場するみたいだけど、敵なんだか味方なんだか…。このゲームに登場するキャラって、見かけだけじゃ敵・味方の判断ができないよね。どうやらカニは敵みたいだけどさ。


⬆海岸で出会った大きなカニ。コウラも付いてるしはさみ持ってるし何だか強そう…。どうやったら勝てるかなぁ


⬆こんなヤツはまともに戦ってもダメ。コロンとひっくりがえしちゃいましょう。時には頭も使わないとね

➡波打ち際にやってきたのはでっかいサメ。オイラのこと食べたっておいしくないよ～。だから食べるのだけはかんべんね


➡バンジョーににじりよってくるヤドカリ君。気持ち悪いけど、なんだか憎めないヤツ。どことなくあいきょうがあるしね


©1997Nintendo／Rare.Game by rare.

BOMBERMAN HERO
ボンバーマンヒーロー
ミリアン王女を救え！

●発売元：ハドソン
●発売日：4月30日
●ジャンル：アクション
●価　格：6800円
●容　量：96M　●プレイ人数：1人
●振動パック：対応　●コントローラパック：非対応

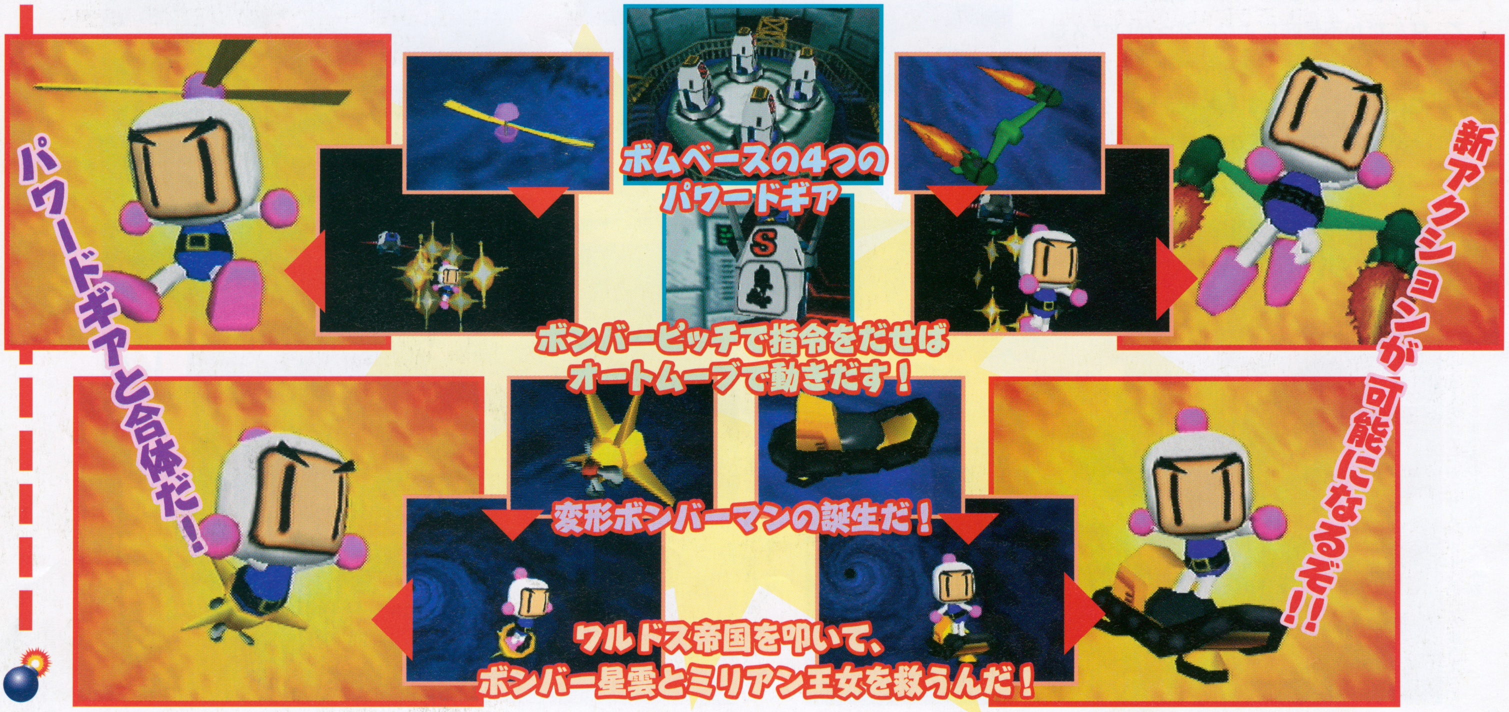
みんな注目！僕のかっちょいい変形シーンを見てくれよな！

新着情報満載！ヒーローを見逃すな！

今月もボンバーマンヒーローのおいしい情報をいっぱい紹介するぞ。ボンバーマンのすごい変形シーンや新アクションの数々、かわゆいルーイに、ワルドス帝国の2人のボスまでたっぷりお見せしちゃうからよっく見てくれよな。さあ、それでは、レッツゴー！ボンバーマンヒーロー！

まずはかっちょいい変形ムービー！たんとご覧あれ！

ボンバーマンと4つのパワードギアが合体することで、いろんな形に変形する！そしてすごいアクションができようになることは、前号でも紹介したよね。今回は、ボンバーマンがパワードギアと合体するその瞬間のかっちょいいいシーンをお見せしよう。誌面では、止まった画面の連続だけど、ホンモノは迫力のあるムービーだから、10倍くらいかっちょいいと思ってくれよな。タイトルどおりにボンバーマンがヒーローになるど派手なムービーなのだ。



パワードギアと合体だ！

ボムベースの4つのパワードギア

新アクションが可能になるぞ!!

ボンバーピッチで指令をだせばオートムーブで動きだす！

変形ボンバーマンの誕生だ！

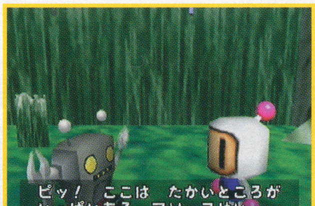
ワルドス帝国を叩いて、ボンバー星雲とミリアン王女を救うんだ！

©1998 HUDSON SOFT

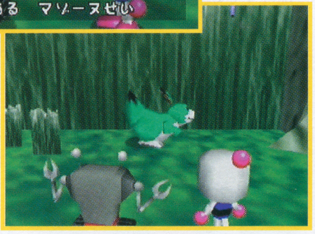
ボンバーマンのつっよい味方！お助けルーイの登場だ！

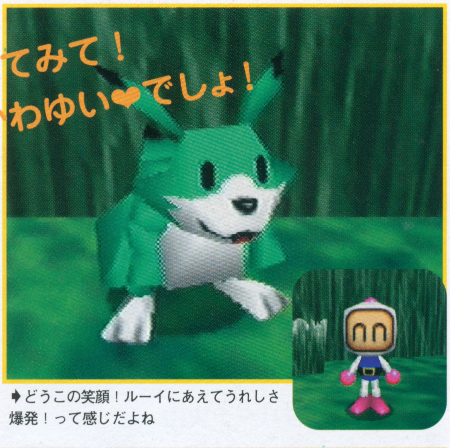
かわゆいルーイにおもわずにっこり！

ボンバーマンのとっても強い味方といえば･･･、そう誰もが知ってるお助けキャラ「ルーイ」だよね。やっと顔をみせてくれたルーイは、かわゆさが10倍（64ドリーム調べ）アップしてるから、ボンバーマンも思わずにっこりしちゃうのだ。アップしたのはかわいさだけと思ったら大間違い、ジャンプ力だって100倍アップ！ボンバーマンを背中にのせて、どんなところもひとっ跳びしてくれるぞ。こんな味方がいるんなら、ワルドス帝国の敵なんか恐くないよね！

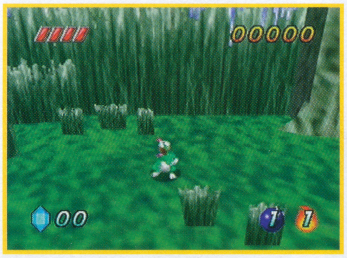

ピッ！ ここは たかいところが
いっぱいある マゾーヌせい

⬅ルーイが住んでいるのは、緑に茂ったルーイジャングル。さてどこにいるのかな？

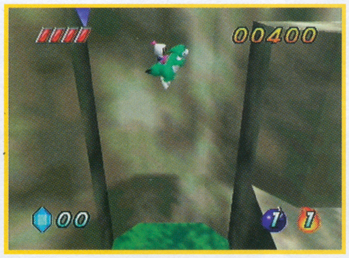

➡あ、いたいた。ルーイ久しぶりだね。またいっしょに戦ってね



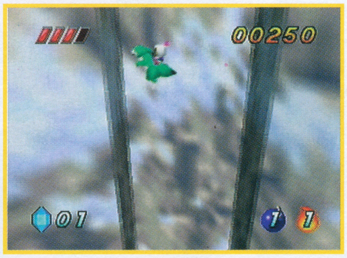
➡どうこの笑顔！ルーイにあえてうれしさ爆発！って感じだよね



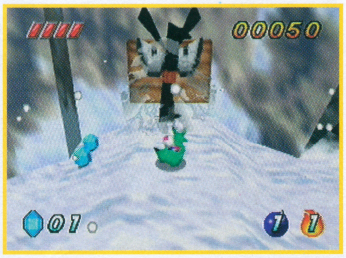
⬆なんにもしないでほっとくと、ルーイがキョロキョロ。こんなしぐさがまたかわゆいっ！



⬆ルーイのジャンプ力も大幅アップだ。こんな高いところだってひとっ跳びだぞ



⬆ルーイの連続ジャンプ！壁を使ってとっても高いところまで上れちゃうのだ。すごいぞルーイ！

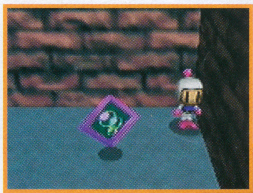


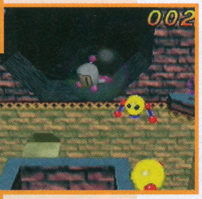
⬆雪山だって、ルーイの背中なら温かい。もう絶対ルーイから離れないもんね❤

あんなことやこんなことまで！まだまだあります新アクション！

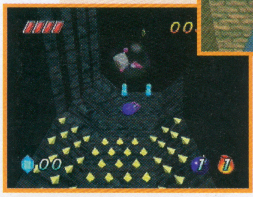
シャボンに入ってふぅわふわ～

シャボン玉の中に入ってふわふわと、ボンバーマンがとっても楽しそうに部屋の中を浮かんでいる。シャボンボンバーと名付けられた新アクションなのだ。シャボンパネルアイテムを取れば、シャボン玉の中に入って、天井高くまで飛べるんだ。そしてふわふわ～って感じで移動できる。操作がとっても楽しみなアクションだぞ。


⬅これがシャボンパネルアイテムだ。これをとるとあら不思議･･･



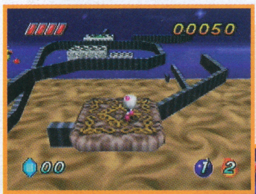
➡シャボン玉につつまれてたら、ふわふわ楽しく上にいけま～す。ふ～わふわだ



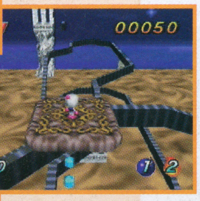
⬅でもとげとげには弱いかも？用心してとげとげのずっと上を飛んでよっと

スリルあふれるデビルコースター

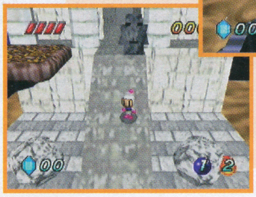
狭い足場の動くコースター！もちろん行く手には数々のトラップ･･･。アクションゲーなら割とよくある光景だけど、このデビルコースターと名付けられたアクションは、なんだかとってもムズかしそう。なんたってコースターの進むレールの入り組み方がすごすぎるもんね。それに先がなくなっているし。きっとちょムズだぞ。



⬅なんでコースターのレールが分かれているの？それも先がないじゃんどうしよう！



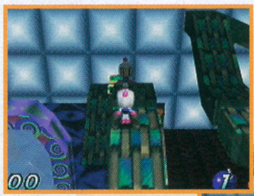
➡複雑かいきなレールの先にある石像はなんだろう？でもあそこまでいけるかな



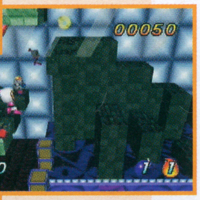
⬅なんとか石像までたどりついた。これでデビルコースターは終わりなの？

鏡の中をよーく見よう？

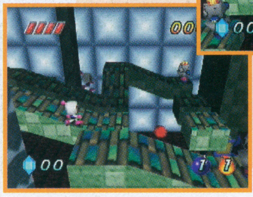
新アクションの中でも特によ～く見てほしいのがこのミラールームでのアクションだ。画面奥の壁が全て鏡になっているミラールームでは、鏡に写った自分の姿を頼りにジャンプしたり歩いたりしなければならないんだって。スティック操作は手前と奥が逆になるのでドキドキすること間違いなしだ。ユニークなアクションだよね。



⬅ミリアン王女に会う前に見だしなみチェック！ヘヤーはばっちりだよね♪♪



➡よく見るとなんだか道がないんだけど。それとも空中歩行ができたっけ？



⬅どうやら鏡にしか道が映らないみたい。気がついた時は足もとすかすか、やばい！

ステージ紹介① 灼熱地獄のカナティア星と凶暴バルボン登場！

カナティア星

エリア1 ラバーナ火山
ヘルクレーター→マグマレイク→マグマダム☆→クリスタホール　★サスペンスルー

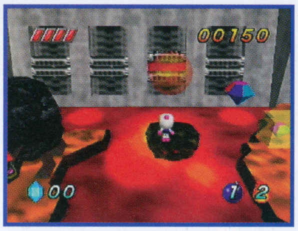
エリア2 デスピラミッド
デステンプル☆→デスロード→デスロード2→ロントゾーンアクアタンク→アクアウェイ→vsニトロス　★デスガーデン

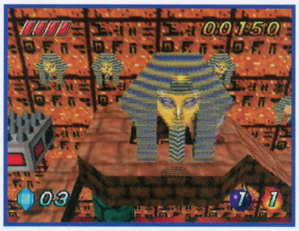
エリア3 カナティア神殿
デビルコースター→ヘルコリドー→マッドコースター→ムーブストーン→vsボルバン

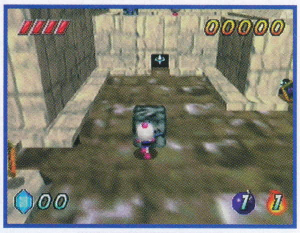
☆で分岐して★に進むこともあります。

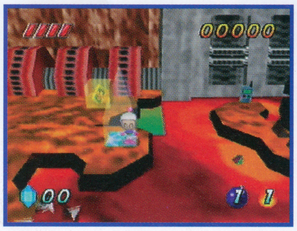
はやくいきたい！けどいけない灼熱地獄！

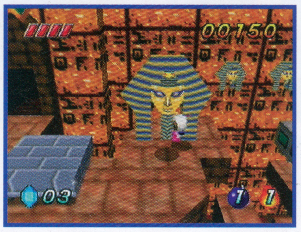
プライム星の次にボンバーマンが向かう第3番目のステージがこのカナティア星。火山と灼熱の砂漠が続くこの星は、立っているだけで、みるみると体力が減ってしまうほど過酷なところ。はやくミリアン王女のとわられている神殿まで行かなきゃならないのに、途中にある冷却塔で、体力を回復させなきゃ進めないぞ。さらにめちゃくちゃむずかしそうなデビルコースターや迷路に謎ときがあるダンジョンまで、ボンバーマンを悩ましちゃうのだ。厳しいステージになりそうだ。

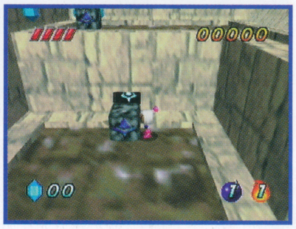

⬆灼熱のマグマだまりでアクションが続く。立ってるだけでも熱くて死んじゃいそう


⬆トラップだらけのピラミッドの内部には、こんな不気味なデスマスクもあるぞ


⬆カナティア神殿では、壁にある穴にブロックをはめ込む謎ときもあるぞ

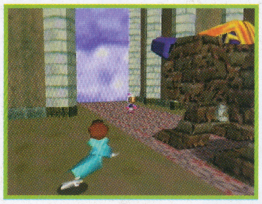

⬆そんな時はここに入ろう。熱くなった体をひえひえに冷やしてくれる冷却塔だ

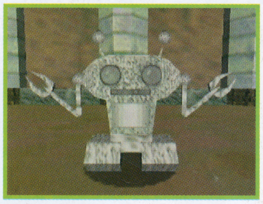

⬆恐いけどそ～っと近づいて、こんこん！誰かはいってますか？トイレじゃないって

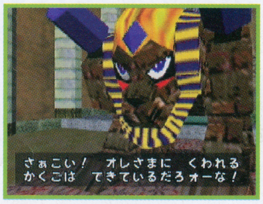

⬆石をはめたらいったい何がおこるのかな？それはやってのお楽しみだ～

ピボットを石に!?ボルバンの石化光線には気をつけろ！

カナティア星でボンバーマンを待ちかまえているのはワルドス帝国の四天王のひとりボルバンだ。古代ピラミッドの前を通る旅人たちに、謎なぞをしかけて答えられなかったら、食い殺していたスフィンクスにそっくりなボルバン。凶暴そうな風貌と刃向かうものは石にする石化光線で、ミリアン王女やピボットにひどいことをしようとしているぞ。やっとのことでたどり着いたボンバーマンだけど、はたしてこのボルバンにボンバーマンは勝てるのか？ちょっと心配になってきたぞ。

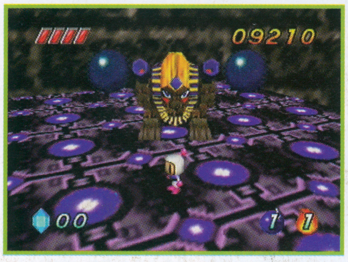

⬆ミリアン王女助けにきました。貴様！王女から手をはなせ！

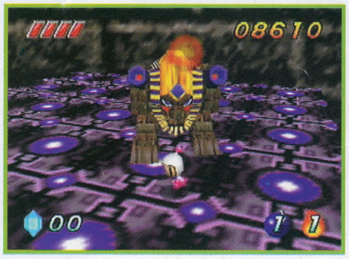

⬆ピボット！その姿はいったいどうしたっていうんだ

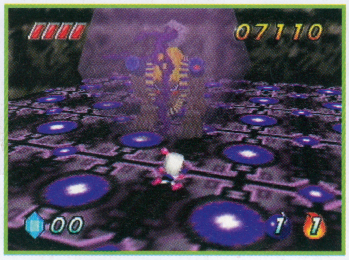

さぁこい！　オレさまに　くわれる
かくごは　できているだろォーな！

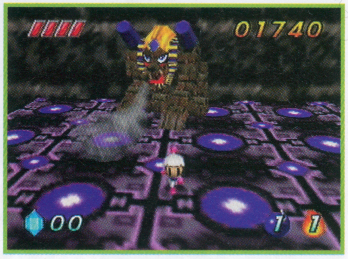
⬆お前も石にしようか、それとも喰ってやろうかぁぁー

おまえがボンバーマンか？のこのこ石になりにやってきたか？

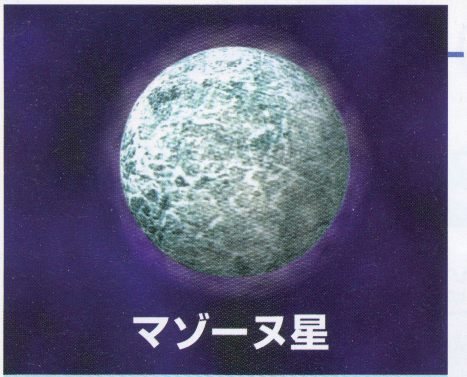

⬆ボルバンは肩からすごい大きなボムを発射して、連続攻撃をしかけてくるぞ！


⬆大きな体をいかし体当たりだ～！動きも思ったよりもすばやいのだ。ボンバーマンっ！避けれるか！


⬆ボルバンの体を包むあの白い光はなんだろう？防御バリアー？それともショックバリアーか？


⬆口から吐きだしているのが石化光線だ。これだけは避けないとカチコチの石ボンになっちゃうぞ

ステージ紹介② 氷の惑星マゾーヌ星とおんなボスネチア登場！



マゾーヌ星

エリア1 ルーイジャングル
ルーイのもり→ジャンフォール☆→フリーズレイク ★クールどうくつ

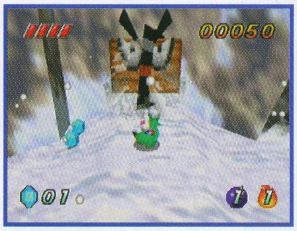
エリア2 モンスノー山脈
スノーランド→ブリザードバレー→スノーサーキット→ヘブンスカイ→ヘブンスカイ2

エリア3 マゾーヌドーム
vsニトロス→エアルーム→ゼロGルーム→ミラールーム→vsネチア

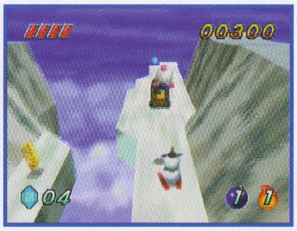
☆で分岐して★に進むこともあります。

ルーイの力を借りて秘密基地に潜入だ！

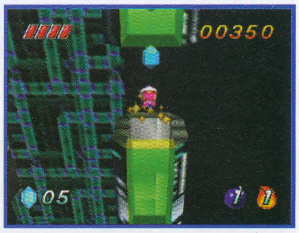
ボンバー星雲4番目の星は、雪と氷におおわれて、とっても寒そうなマゾーヌ星だ。だけど白い氷の一部は、緑のジャングルになっていて、あのかわゆいルーイが住んでいるっていうから楽しみなステージなんだ。雪だって滑る氷の上だってふかふかあったかいルーイの背中でなら、大丈夫。一緒にワルドス帝国の秘密基地マゾーヌドームも潜入だ。そこにはワルドス帝国がしかけたいろいろなトラップがあるけど、みごとかわしてミリアン王女の元に急ごう！



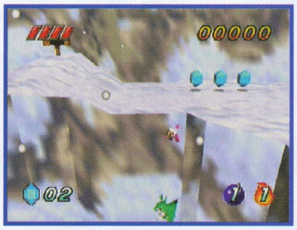
⬆あれはいったいなんだろね。2人でちょっとのぞいてみよっか



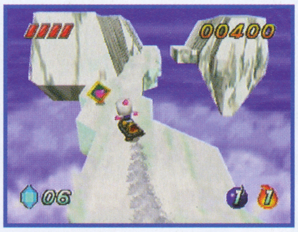
⬆ボンバースライダーでいっきに雪山を滑りおりよう。スピンアタックで敵もいちころだ



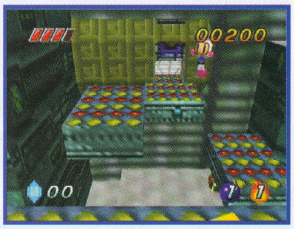
⬆ここはいったいなんだろう！きらきら光って体が浮いてるようだけど･･･



⬆あぁ〜。2人で仲良く谷底までダイビング！ルーイおいてかないで〜



⬆途中にあるアイテムも忘れずにとろうね。でも落ちないように気をつけて

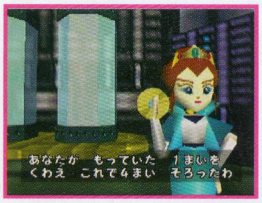


⬆ゼロGルームではまるでトランポリンみたいにジャンプできる。これも新アクションだ

猫だけに化けるのが得意のネチア！だまされるなよ！

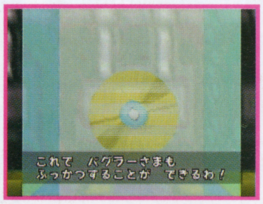
マゾーヌ星でボンバーマンと対決するのはこの女ボスネチア。なぁぁんとこのネチア、得意技が変身だっていうんだから驚きだ。そんなこととはつゆも知らないボンバーマンは、ミリアン王女に化けたネチアにまんまとバグラーのディスクを騙し取られてしまうのだ。ワルドス帝国の手に渡ってしまった4枚のディスク。極悪非道のバグラーが復活してしまうのか？そんなことになったらボンバー星雲とミリアン王女の命運は風前の灯火だ。なんとかしてよボンバーマン！

ディスクをくれて
ありがとう
お礼にこのムチを
あげるわ！



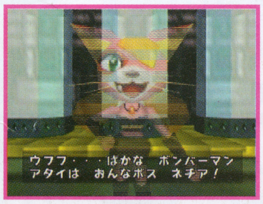
あなたが もっていた 1まいを
くわえ これで4まい そろったわ

⬅ミリアン王女だと思って大切なディスクを渡したら･･･



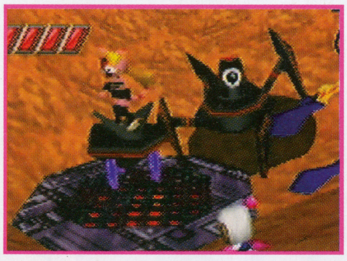
これで バグラーさまも
ふっかつすることが できるわ！

⬅バグラーさまが復活できるだって！王女！どうして？

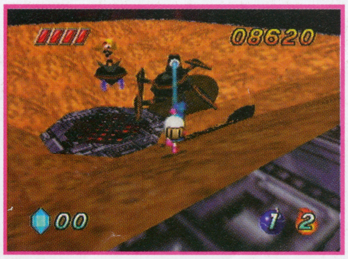


ウフフ･･･はかな ボンバーマン
アタイは おんなボス ネチア！

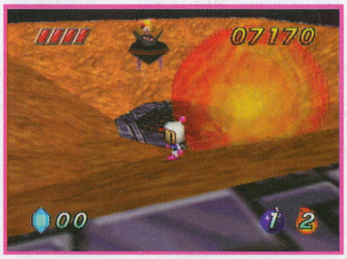
⬅あ、お前はワルドス帝国の･･･。ミリアン王女はどこにやった



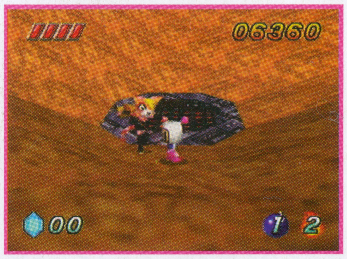
⬆あの1つめの怪物はネチアのペットのメガーニだ



⬆ネチアはメガーニを操って攻撃をしかけてくる



⬆それなら先にメガーニをやっつけちゃえ！

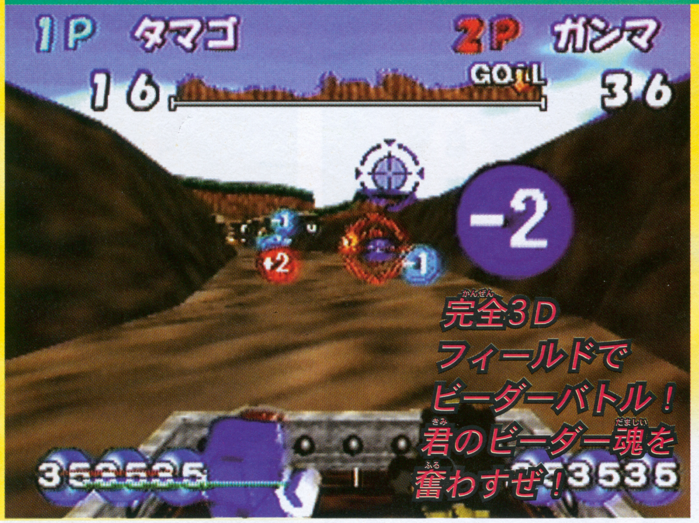


⬆さあ、これで1対1だ。いざタイマン勝負！

爆球！爆裂！新登場!!
ビーダマン64（仮）

●発売元：ハドソン
●発売日：98年夏
●ジャンル：アクション
●価格：未定
●プレイ人数：1～4人

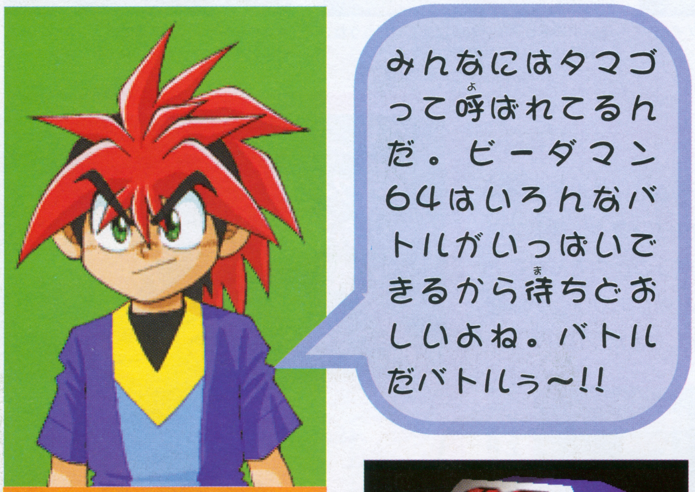
64に爆球炸裂だ！ビーダマン64登場!!


1P タマゴ
2P ガンマ
GOAL
16
36
-2

完全3Dフィールドでビーダーバトル！君のビーダー魂を奮わすぜ！

あのスーパービーダマンがゲームになった！

『コロコロコミック』（小学館）で大好評連載中の『爆球連発！スーパービーダマン』がスリリングなシューティング系アクションゲームとして、N64に登場するぞ。コミック同様、時にライバルとしてビーダーバトルを戦い、時にチーム「ガッツ」のチームメイトとして助けあいながらバトルの腕を磨きあう仲良し3人組のタマゴ、ガンマ、サラーの3人がN64の中でも大活躍、自慢のビーダマンで熾烈なビーダーバトルを見せてくれるんだ。タマゴ達が使うビーダマンは、もちろんリアルな3Dになっているし、大迫力の3D空間を舞台にしたそのアクションはコミックファンにも、ビーダマンファンも、はたまたシューティングファンでもみんなが楽しめる作りになっている。夏発売に向けて鋭意開発中のビーダマン64。期待して待っててくれていいソフトだぞ。


みんなにはタマゴって呼ばれてるんだ。ビーダマン64はいろんなバトルがいっぱいできるから待ちどおしいよね。バトルだバトルぅ～!!

戸坂　玉悟

どんなに強い相手でも、戦いを挑まずにはいられないバトル大好きのビー玉戦士。締め打ちのパワーショットが得意技だ！

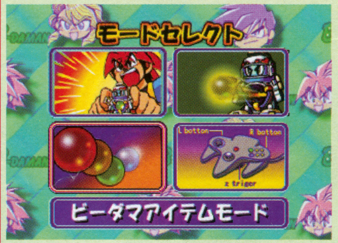
タマゴのビーダマン

ファイティングフェニックス

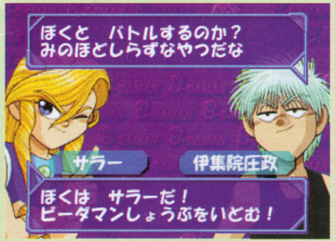
タマゴのパワーを最大限に生かすデルタシステムのビーダーマン。そのパワーショットは破壊力満点だぞ！

バトル満載！タマゴも大喜びの熱いモード！

ビーダマン64には、ビーダーモードとバトルモードの2つモードが用意されている。ビーダーモードは、早撃ちやダンシングターゲットを狙ってシューティングの技を競い合うモード。もうひとつのバトルモードは、最大4人まで同時参加できて、熱く盛り上がること間違いなしのバトルが遊べるモードだ。それぞれ違った面白さを持つ2つのモードが、熱いビー玉戦士の参加を待っているぞ。


モードセレクト
L botton
R botton
Z triger
ビーダマアイテムモード

⬆モードは2つ。もちろんビーダマンはパワーアップアイテムでカスタムできるはずだ。

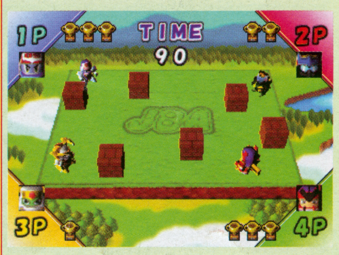


ほくと　バトルするのか？
みのほどしらずなやつだな

サラー
伊集院圧政

ほくは　サラーだ！
ビーダマンしょうぶをいどむ！

⬆サラー対伊集院の因縁の対決！キャラの選択はゲームにどんな影響があるんだろう？


1P
TIME
90
2P
3P
4P

⬆今回公開された貴重なバトルモード画面。4人対戦のビーダーバトルのゴングが鳴った！

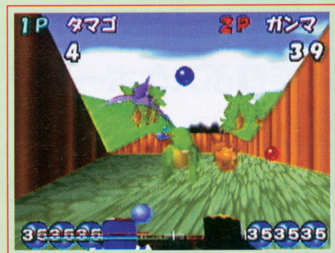
おいらも入れて入れて、バトル！バトル！はやくやろ～よ！

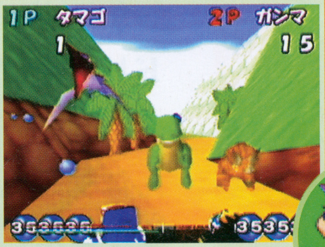
ビーダー魂をくすぐる10種競技を公開だ！

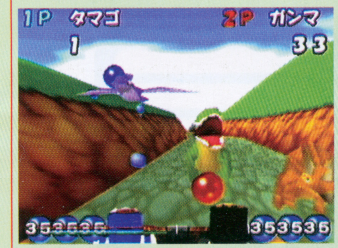
競技1　恐竜玉入れバトル

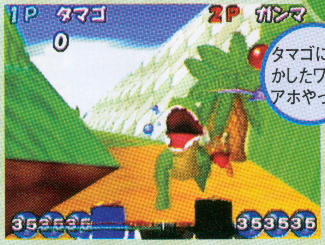
ビーダーモードのひとつ恐竜玉入れバトルをさっそく紹介しよう。舞台はジュラシックパークさながらにさまざまな恐竜が歩きまわるダイナソーパーク。その中に紛れこんだビーダマンは、襲いかかってくる恐竜達の口の中にビー玉を打ち込んで得点を競い合うのだ。3Dスティックで素早く狙いを定めて、ビー玉を発射しよう。さもないとビーダマンが恐竜たちのおやつになっちゃうぞ。

恐竜の口にビー玉を叩きこめ！

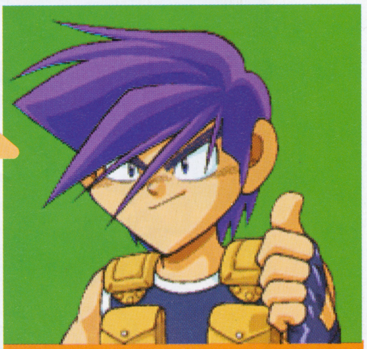

1P タマゴ
2P ガンマ
4
39
353535
353536
⬆いきなり恐竜が襲いかかってくるぞ！


1P タマゴ
2P ガンマ
1
15
⬆恐竜たちが口をあけた瞬間をねらえ


1P タマゴ
2P ガンマ
1
33
353535
353536
⬆ガンマ！はやくパワーショットを打ち込め！


1P タマゴ
2P ガンマ
0
353535
353536
⬆やばいやんか、このままじゃ野郎のエジキだ！

タマゴにまかしたワイがアホやった!


わいが、スナイパーガンマと呼ばれてるわけは知っとるよな。早撃ちだけやと思たらアカンで。ビーダーは頭のよさも大切やで！

西部　丸馬

タマゴの学校に転校してきたビーダー戦士。スナイパーガンマと呼ばれるほどの早撃ち連射と精度の高いショットができる

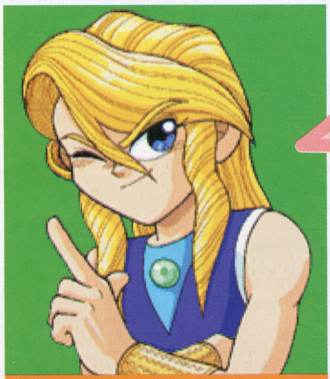
ガンマのビーダマン

ワイルドワイバーン

片手うちの連射ができる上に、超ロングショットまで可能なパワーをもつガンマご自慢のスナイパービーダーマンだ。

競技2　トロッコシューティング

ビーダーモードの競技をもうひとつ大サービスで紹介しよう。今度のは真っ暗な炭坑の中に作られたコースをトロッコに乗って移動しながら、得点のついた的を撃つ競技、トロッコシューティングだ。ゴールにたどりつくまでにどちらが多くの的を撃って、たくさん得点をあげることができるか、隣のビーダーマンと競い合いだぞ。瞬間の判断と早撃ちが要求される熱い戦いが展開されるのだ！


僕はサラー。でも魔術師って呼んでくれたほうがいいかな。僕のミラクルショットに挑戦してくれるヤツはいるのかな？

サラー

アラブの石油王の息子で、日本に留学中のビー玉戦士。さまざまなショットを駆使できることから魔術師の異名をもつ

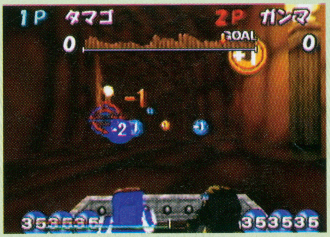
サラのビーダマン

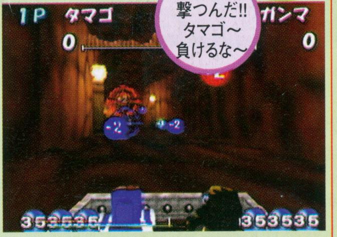
スタッグスフィンクス

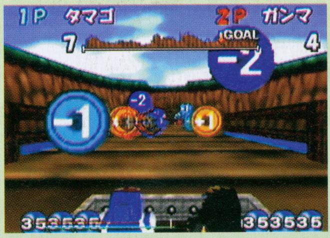
頭につきだしたトリガーがトリックボールの連射を可能にした。魔術師サラーのベストパートナーだ。

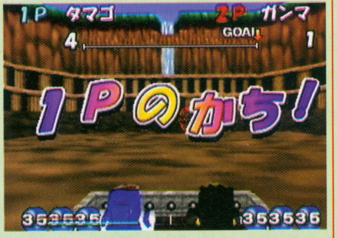
動くトロッコの上で
ビーダーテクを見せてやれ！

ガンガン撃つんだ!! タマゴ〜負けるな〜

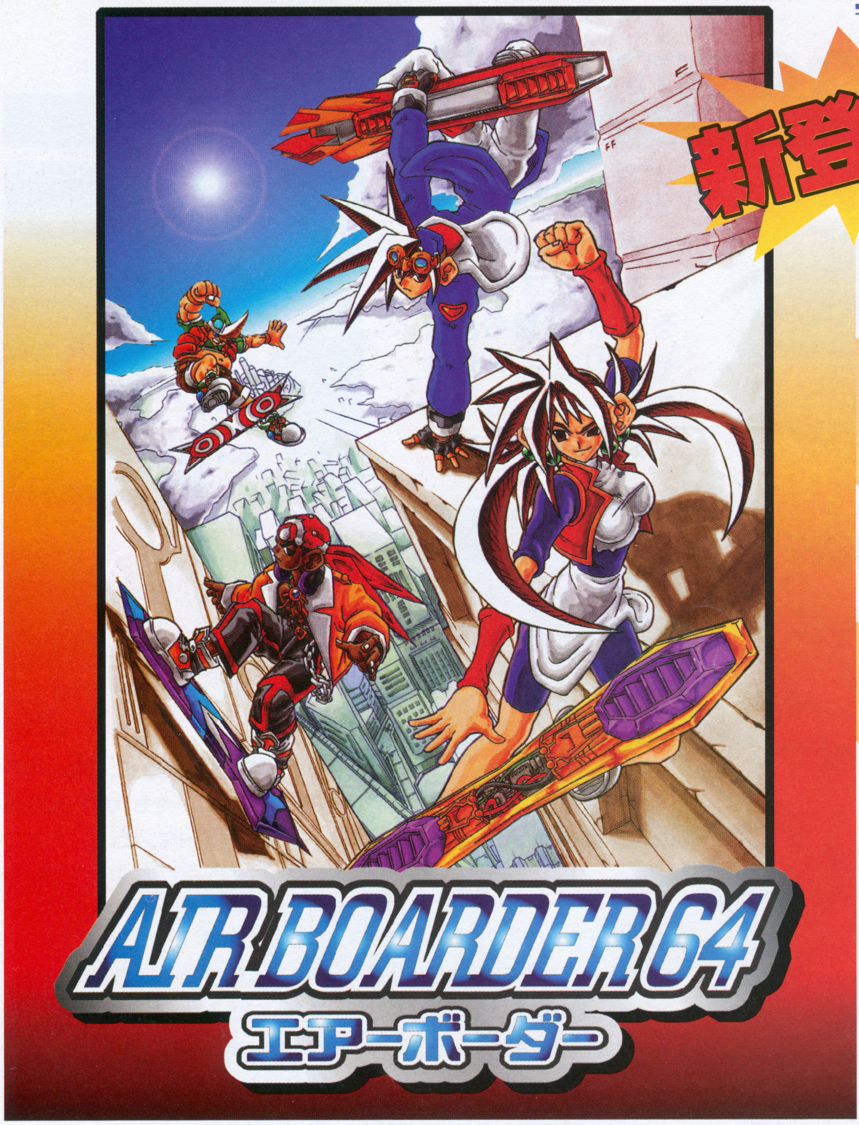

1P タマゴ
2P ガンマ
GOAL
0
0
-1
-2
353535
353536
⬆動くトロッコの上から的を狙ってロングショットだ


1P タマゴ
ガンマ
0
0
-2
353535
353536
⬆的によってはマイナスポイントもある!?


1P タマゴ
2P ガンマ
GOAL
7
4
-2
-1
+1
353535
353536
⬆早撃ち連射だ！撃って撃って撃ちまくれ


1P タマゴ
2P ガンマ
GOAL
4
1
1Pのかち!
353535
353536
⬆タマゴの勝ち〜。2人プレイはやっぱり熱い

©1998 HUDSON SOFT © 今賀 俊・小学館・TAKARA ビーダマンは（株）タカラの商品です


AIR BOARDER 64
エアーボーダー

新登場！

超進化型スポーツゲーム！

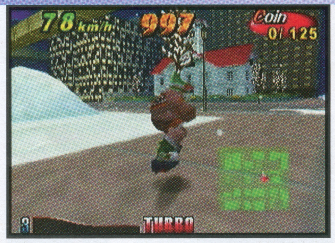
今回初登場のヒューマンの最新作は、西暦2064年の世界を舞台にしたスポーツゲーム。「エアーボード」と呼ばれる空飛ぶスケボーを使ったスポーツのゲームなのだ。どんなゲームかって？それは記事本文をよんでみればわかるはず！

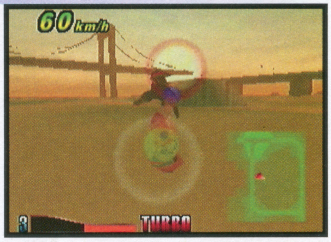
●発売元：ヒューマン
●発売日：3月27日
●ジャンル：スポーツ
●価　格：7980円
●容　量：64M　●プレイ人数：1〜2人
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

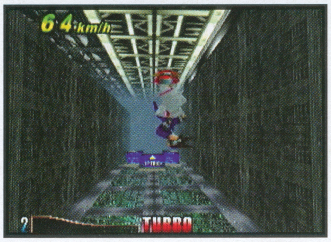
めざせ！「マスター・オブ・エアーボーダー」！

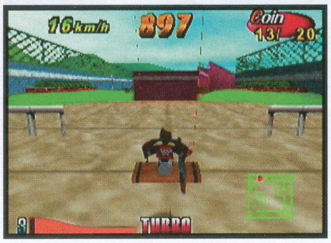
西暦2064年…

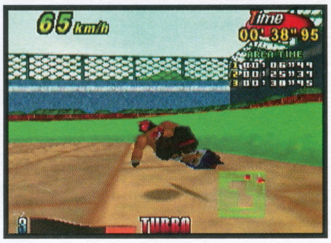
地球に住む若者たちの間では、「エアーボード」と呼ばれるスポーツが流行していた。ブームは時とともにますます盛り上がりを見せ、やがて当然のなりゆきとして世界中でエアーボード大会が行われるようになる。特に世界の主要都市で行われる大きな大会には「マスター・オブ・エアーボーダー」と呼ばれるプロライセンスをもつエアーボードの達人が参加し、世界中の人々の人気を集めていた。しかし、「マスター・オブ・エアーボーダー」になるためのテストは非常に難しく、いままでに合格した者はわずか数十人だけだ。それでも「マスター・オブ・エアーボーダー」をめざし、テストに挑戦しようとする4人の若者がいた…。


78 km/h
997
Coin 0/125
TURBO


60 km/h
TURBO


64 km/h
TURBO


16 km/h
897
Coin 13/20
TURBO

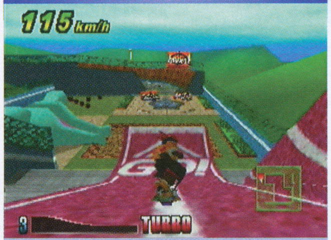

65 km/h
Time 00'38"95
TURBO

エアーボードってどんなもの？

基本的には現代のスケートボードやスノーボードが進化した物と考えていいだろう。くわしい特徴は右で紹介している通りだ。

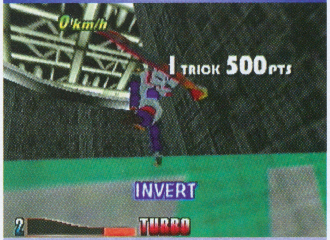
26 km/h
2
TURBO

地表から浮き上がる


115 km/h
GO!
3
TURBO

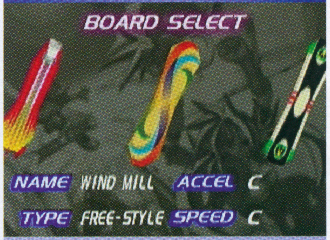
エアーボードは基本的に地表から50センチ程度の高さで浮き上がって進む。重力を制御できる技術があるのか？

トリックを決める


0 km/h
1 TRICK 500 PTS
INVERT
2
TURBO

エアーボードの競技はコース内のチェックポイントを通過しつつ「トリック」と呼ばれる技を決めて点数を稼ぐことで行われる。

ボードは2種類



BOARD SELECT

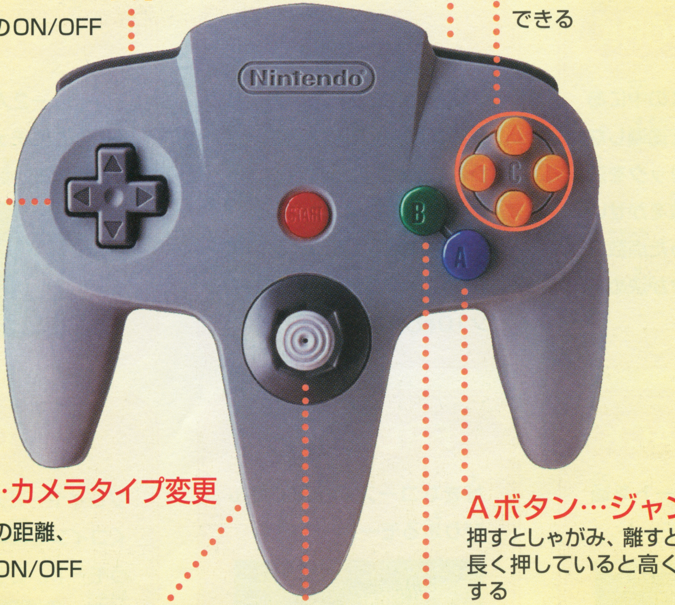
NAME WIND MILL ACCEL C

TYPE FREE-STYLE SPEED C

スピードはでるが、前後逆にするとスピードが落ちる「アルペン」と逆にしてもスピードが変わらない「フリースタイル」の2つがある。

それではエアーボードの使い方を説明しよう。

エアーボードのコントロール


Nintendo
START
B
A
C

Rボタン…視点変更
Rを押しながら3Dスティック上下で変更

Lボタン…マップ表示
マップ表示のON/OFF

Cボタンユニット…トリック
トリックを決めることができる

十字キー…カメラタイプ変更
上下でカメラの距離、
左右で回転のON/OFF

Zトリガー…アクセル
加速

3D スティック…重心移動
曲がることができる

Aボタン…ジャンプ
押すとしゃがみ、離すとジャンプ
長く押していると高くジャンプする

Bボタン…ターボ
加速できる。画面に表示された回数しか使えない

スタンス

0 km/h
3
TURBO

スタンスとは体の向きのこと。レギュラーとグーフィーの2種類があり、進行方向に対して右側に体を向けているのをレギュラー、左側に向けているのをグーフィーという。さらに、そのキャラクターが得意なスタンスをノーマルといい、その反対をフェイキーという。フェイキーの場合技のコマンドが左右反対になる。

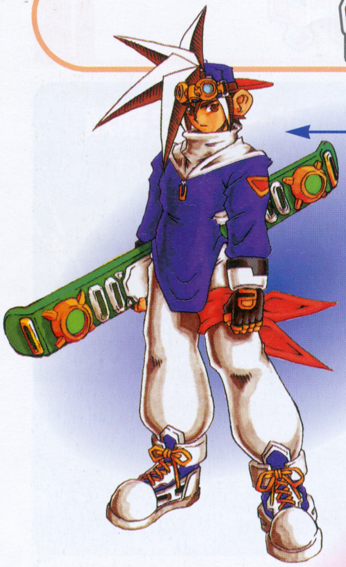
0 km/h
3
TURBO

トリック

トリックを決めるためには、Cボタンユニットでそれぞれの技ごとに決められたコマンドを入力する。

36 km/h
1 TRICK 100 PTS
BS NOSE SLIDE
3
TURBO

使えるキャラクターは4人

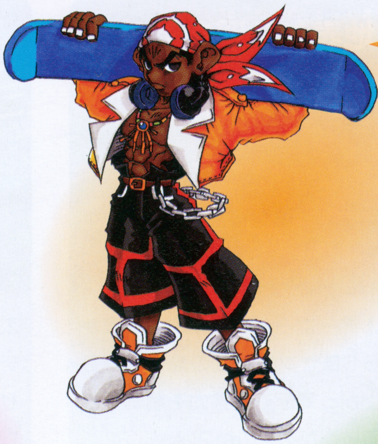


ALF（アルフ）

年齢：17歳

スタンス：レギュラースタンス

●全ての技がバランスよくまとまっている。足を主体にした技が得意。

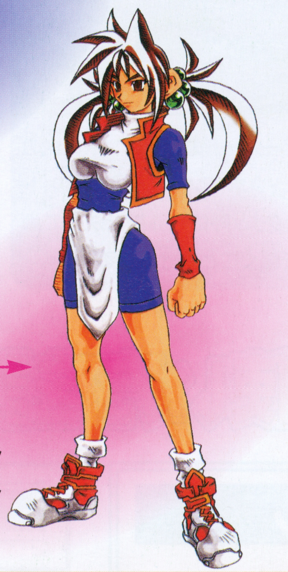


BOBBY（ボビー）

年齢：13歳

スタンス：レギュラースタンス

●フェイキー側でもノーマル側でも同じ様なコマンド技が出せるのが特徴。初心者にはオススメのキャラクターといえるだろう。

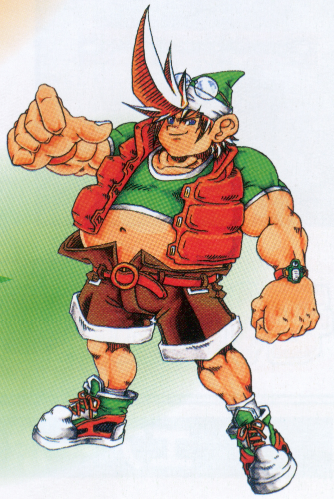


CHRIS（クリス）

年齢：17歳

スタンス：グーフィースタンス

●4人の中で唯一グーフィースタンスを使う。動きが華麗で芸術的なトリックを好む。



DAVE（デイブ）

年齢：19歳

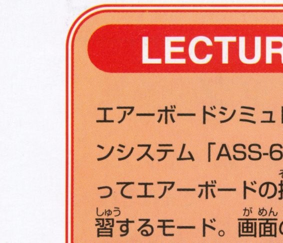
スタンス：レギュラースタンス

●力技的なダイナミックなトリックが得意。ただし、サマーソルトなど自分が回転するようなトリックは苦手。

豊富なゲームモードがうれしいぞ！

モードを紹介しよう！

選べるモードは1人用で5つ、2人対戦で2つのあわせて7つ。気分や状況にあわせて好きなモードを選んで遊べるぞ。


52 km/h
986
Coin 0/110
TURBO

STREET WORK

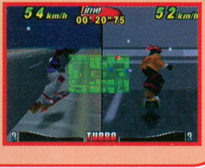
制限時間内にコースの中にあるチェックゲートを通過しながらいろいろなトリックを決め、できるだけ点数をかせいでいくモード。取った点数によって自分のランクが決められるぞ。

COIN

制限時間内にコースの中にちらばっているコインを拾い集めるモード。散らばっているコインの中には「ウルトラコイン」と呼ばれるコインがあり、ウルトラコイン1枚でコイン10枚分になる。

VS RACE

プレイヤー2人で、どちらが早く全てのチェックゲートを通過できるか競うモード。画面は2分割。

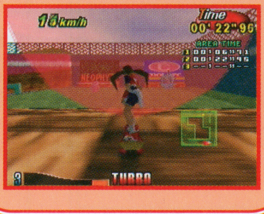

54 km/h
Time 00"20"75
52 km/h
TURBO

LECTURE

エアーボードシミュレーションシステム「ASS-64」を使ってエアーボードの操作を練習するモード。画面の指示に従ってコントローラを操作していくと自然に操作法がおぼえられるぞ。

TIME ATTACK

全てのチェックゲートを通過する速さを競うモード。


15 km/h
Time 00"22"90
TURBO

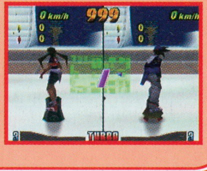
FREE RUN

好きなコースを自由にのんびり走るモード

73 km/h
TURBO

VS COIN

プレイヤー2人でどちらが多くコインを集められるかを競うモード。こちらも画面は2分割。


0 km/h
999
0 km/h
TURBO

トリックの種類もおぼえておこう

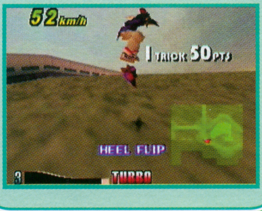
36km/h
1 TRICK 200PTS
50-50
TURBO

前にもちょこっと書いたが、エアーボード競技は基本的に「トリック」という技を決めてスコアを稼いでいくことで行われる。トリックを決めればスコアが入る以外にターボゲージが少しずつ上がり、ゲージが満タンになるとターボが使える回数が１回増えるぞ。トリックの種類は大きく分けて7つ。ここではそれぞれについて説明してみよう。

47km/h
58
Score 00000050
2 TRICK 160PTS
to MELANCHOLY
TURBO

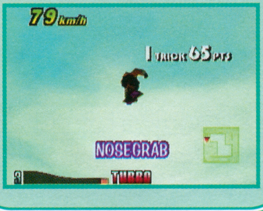
オンロードトリック

水平な地面を走っている最中に出すトリックのこと。走行中にCボタンユニットの組み合わせによるコマンドで出すことができる。


52km/h
1 TRICK 50PTS
HEEL FLIP
TURBO

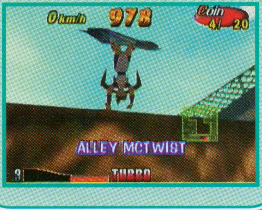
エアートリック

自分が空中に浮いている状態で出る。空中にいるときCボタンユニットでボードをつかんだり（グラブという）、回転したりする。


79km/h
1 TRICK 65PTS
NOSEGRAB
TURBO

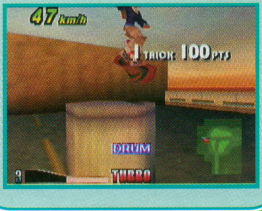
リップトリック

ハーフパイプの壁をのぼるときに、C上、C右、C左のどれかを押しながら上ると、壁の一番高いところでトリックを決める。


0km/h
978
Coin 47-20
ALLEY MCTWIST
TURBO

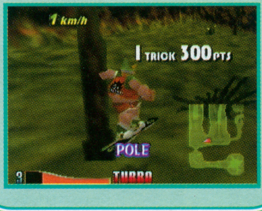
ドラム缶トリック

コース上に置かれているドラム缶に飛び乗るのも立派なトリック。3Dスティックをドラム缶に向け、Aボタンでジャンプしよう。


47km/h
1 TRICK 100PTS
DRUM
TURBO

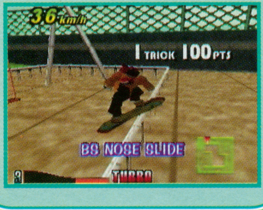
ポールトリック

柱のそばに来たときにAボタンでジャンプして、タイミング良くC上を押すと柱をつかんでグルグル回転するぞ。


1km/h
1 TRICK 300PTS
POLE
TURBO

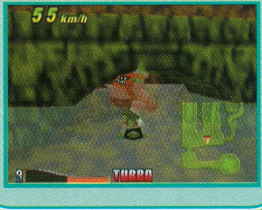
グラインドトリック

階段の手すりなどに飛び乗ってそのまま滑るトリック。飛び乗ったときの位置などによっていろいろな違ったトリックが出せる。


36km/h
1 TRICK 100PTS
BS NOSE SLIDE
TURBO

トンネル

立ったままでは抜けられないような小さな穴などをしゃがんでくぐり抜ける。C下を押している間ずっとしゃがんでいるぞ。

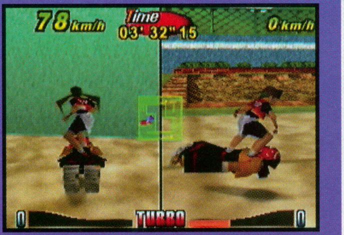

55km/h
TURBO

コンボ

さらに、これらのトリックをタイミング良く続けて出し続けることで「コンボ」になる。うまく技を積み重ねてコンボが出せるともらえるスコアは高くなるぞ。コンボをきれいに決めてハイスコアを狙おう。というかハイスコアを狙うにはコンボなしでは不可能だ。

覚えておくと便利な技！

さて、せっかくだから基本的なことだけじゃなく、実際にゲーム中で応用できるちょっとお得な情報を教えてしまおう。この情報をしっかり覚えておけば「マスター・オブ・エアーボーダー」だって夢じゃない（かもね？）。


78km/h
Time 03'32"15
0km/h
TURBO

おぼえると便利だよ！

お得技の数々！

①ロケットスタート
スタート時に「GO」が表示された瞬間にアクセルボタンを押すとロケットスタート。

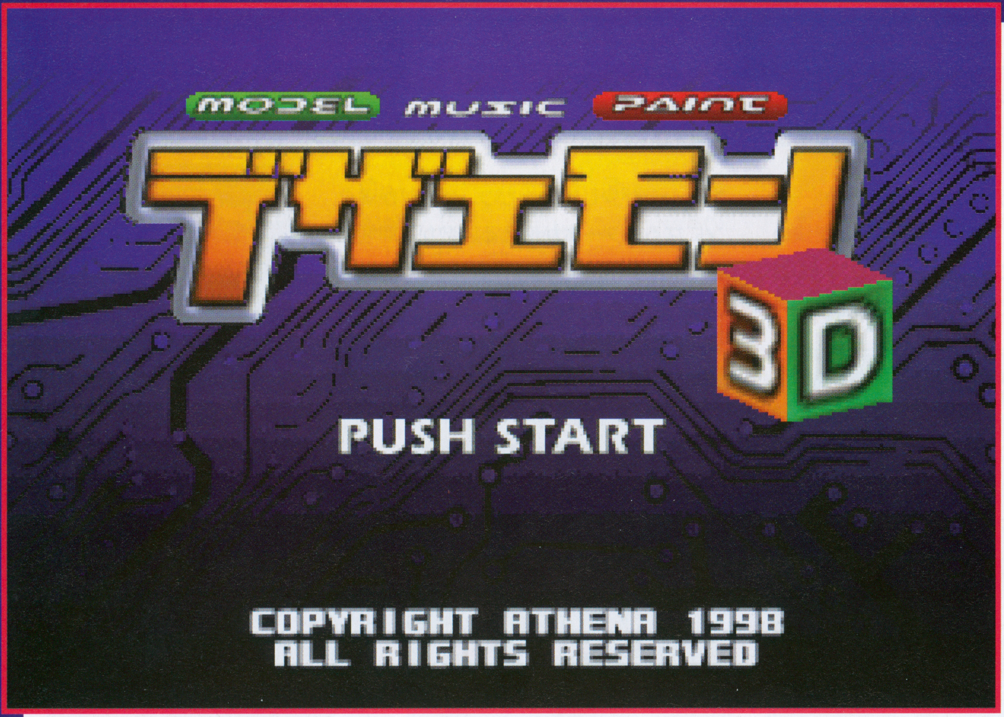
②ダウン時の回復
壁にぶつかってよろけたり、トリックで失敗して転んでしまったりしたときに3Dスティックをガチャガチャ動かしながらボタンを連打すると回復が早くなる。

③トリック中にターボ使用
トリックの最中にターボをつかうと自分の当たり判定が大きくなる。つまりコインモードで使えばコインが取りやすくなるのだ。

④対戦中の攻撃
対戦中、オンロードトリックやターボを使って相手に攻撃することができる。

⑤超必殺技!?
対戦中、相手が完全に転んでいるときにCボタンを4つとも押しながらターボを使って相手に体当たりすると、なんと相手のキャラをボード代わりにすることができる。

©HUMAN 1998


MODEL MUSIC PAINT
デザエモン
3D

PUSH START

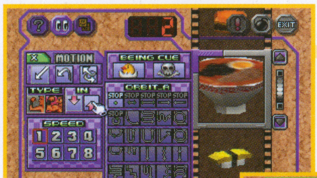
COPYRIGHT ATHENA 1998
ALL RIGHTS RESERVED

●発売元：アテナ
●発売日：98年春
●ジャンル：ETC
●価格：未定
●プレイ人数：1人

デザエモンというタイトルを聞くと「こんばんわ、ぼくデザエモンです」とか「とってもだいすきデザエモン」などということをつい書きたくなってしまうものであるが、64誌No1の64ドリームではそんな安直なことはやらないのだ！ むはははははは。
というわけで、シューティングゲーム作成ツールがN64に登場するぞ！ こいつはすげえや！

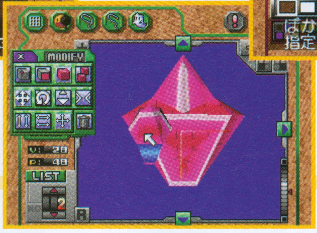
こんばんわ、ぼくデザエモンです

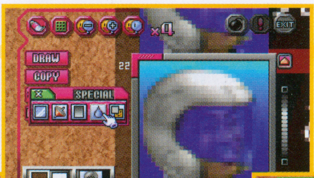
うわっ！言ってるそばからやっちまった！ まあ、書いちまったことはしょうがない。そういうことなんで、一番上の部分の発言は忘れて下さい。えらいすんまへん。などという冗談はさておき、アテナからこのたび発表されたシューティングゲーム作成ツール『デザエモン 3D』の紹介をしてしまうのだ。今月は『デザエモン』ってなに？というあたりもふくめて紹介しよう。


EXIT
MOTION
BEING CUE
TYPE
IN
ORBIT_A
STOP
SPEED
1 2 3 4
5 6 7 8

フレームイン方向・下
敵を画面下方向から出現させ

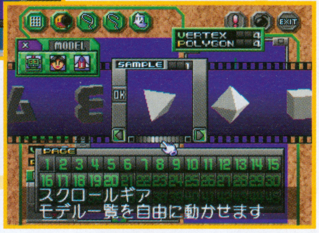
↑なぜラーメンや寿司が登場しているのだ!? そのヒミツは本文を読めばすぐにわかる？


MODIFY
V: 28
P: 48
LIST
2
R


×4
EXIT
DRAW
COPY
SPECIAL

ぼかし
指定範囲の絵をぼかします

←顔にぼかしがかかってますが、特にやばいものがうつってるわけではありません。念のため

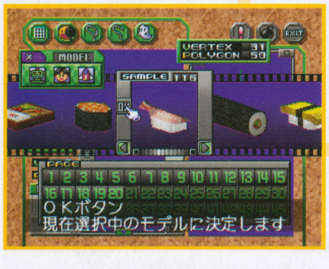

EXIT
MODEL
VERTEX 4
POLYGON 4
SAMPLE 1
OK
PAGE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

スクロールギア
モデル一覧を自由に動かせます

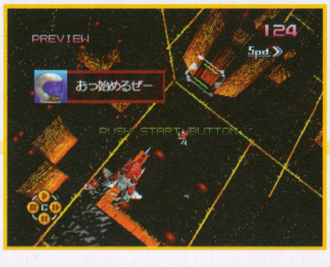
シリーズ初！3Dポリゴンシューティングが作れる！

『デザエモン』といえばFC時代から、高い開発機材がなくてもおうちでお手軽にシューティングゲームが作れるツールとして有名だが、この『デザエモン 3D』はなんと、おうちで3Dポリゴンシューティングが作れてしまうという、ものすげーソフトなのだ。

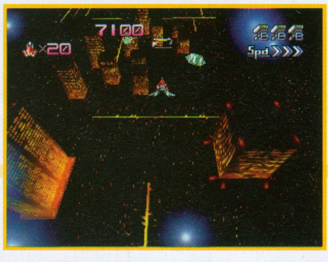
おお！ すげえぜ！


EXIT
MODEL
VERTEX 31
POLYGON 50
SAMPLE 116
PAGE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

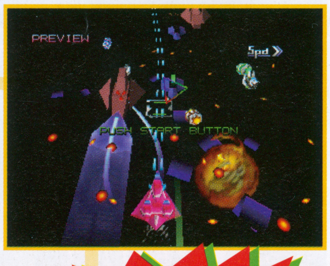
ＯＫボタン
現在選択中のモデルに決定します


PREVIEW
124
Spd
PUSH START BUTTON

あっ始めるぜー



↑こんなゲームがつくれるんだ！


PREVIEW
Spd
PUSH START BUTTON

というわけで次のページから作り方を紹介しよう!

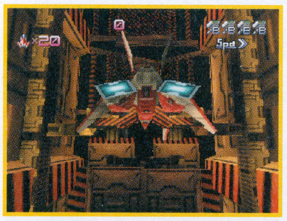
まずはサンプルゲームで遊んでみるのだ！

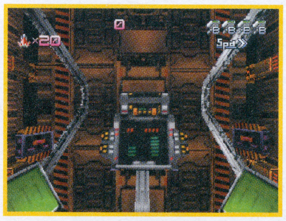
●どんなものでもお手本は必要だ

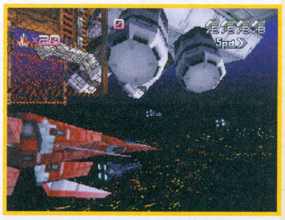
とくにゲーム作りなんていう、ふつーの人は学校で習ったりしないような（いや、そーいう専門学校に行ってる人は別だろうけど）ものに関してはお手本だけが唯一の頼りといえる。そーいう事情もあってか、このソフトのサンプルゲームはやけに気合いが入りまくってるぞ！ はっきし言ってこれだけでもかなり遊べるのだ！でも自分のゲームも作れよ！

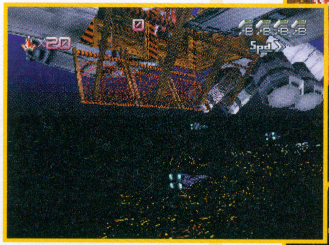
かっちょいいサンプルゲーム！

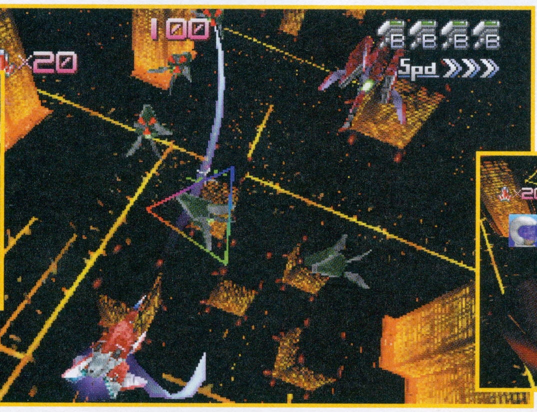
SOLID GEAR

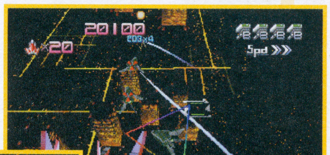

◆自キャラが発進するところ。すっげーかっこいい

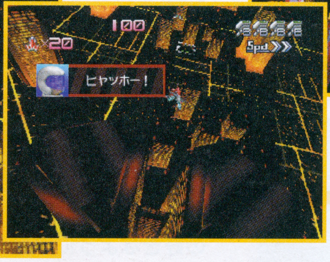

◆コクピットからの視点だね。パイロットの気ぶんっす


◆ぐいーん！飛べ飛べ～かっこいいぞ～


◆よーし、発進じゃ！悪いヤツラをやっつけろ！




◆おお！このごろはやりのロックオンレーザーじゃ～！



◆こんなかんじで顔のウィンドウも表示される

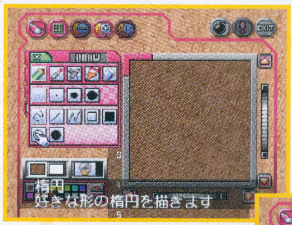
●これがデザエモンの威力だ！

しかし、このゲームも『デザエモン 3D』を使って作られてると思うとすげーものがあるよね。逆にいうとガンバればキミにもこれぐらいのものができるということなのだ。がんばるのだぞ、うんうん。

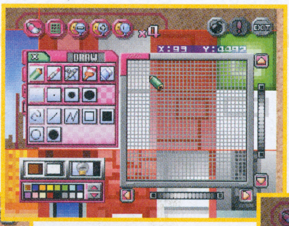
テクスチャーをつくりませう

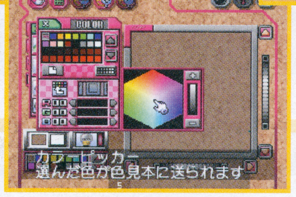
●グラフィックツールを使ってね

ポリゴンモデルの表面にはりつける画像をテクスチャーという…なんてことはいまさら説明するまでもないだろう（ないよな？）。そのテクスチャーとか、背景のグラフィックとかをつくるのは『デザエモン』の中の「グラフィックツール」の役目だ。うまく使ってきれいな絵をかこうね。

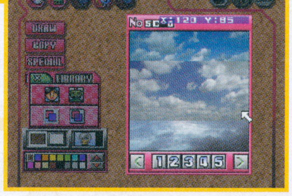

楕円
好きな形の楕円を描きます

◆直線、円などを描く機能のほか、筆やスプレーなどペン先を選ぶ機能ももちろんあるのだ


◆いっしょーけんめーにドットをうちましょうの図。いっしょーけんめーやってりゃいいことあるさ


カラーピッカー
選んだ色が色見本に送られます

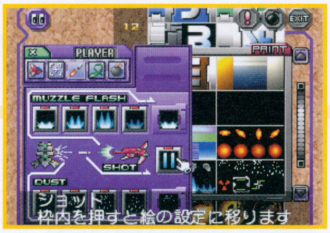
◆色を塗りたいときはこれ。「カラーピッカー」で好きな色を一発で選択できてしまうぞ


◆ま、めんどくさいばあいには最初から入ってるサンプルを使うのもひとつの手ではある

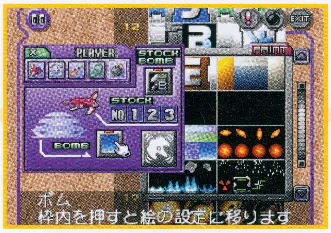
これがあなたの望んだ世界なの？

マップやなんかをつくりましょ

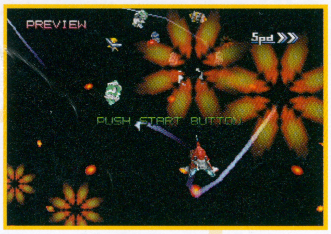
自キャラの設定や背景の設定、そしてマップの配置を行うのは「ビルドツール」の役目だ。つまりここではゲームの「世界」そのものを構築していくというわけ。

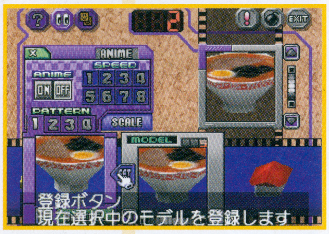

PLAYER
PAINT
MUZZLE FLASH
SHOT
DUST
ショット
枠内を押すと絵の設定に移ります

自キャラのショットを設定する。ま、どんな感じで敵を撃つか、ちゅーことやね

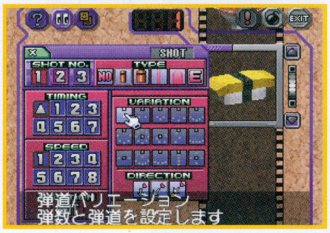

PLAYER
STOCK BOMB
PAINT
STOCK
NO 1 2 3
BOMB
ボム
枠内を押すと絵の設定に移ります

こっちでは自キャラのボムを設定。16ドット四方の絵をボムっぽく処理してくれるという

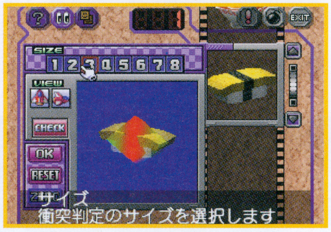

PREVIEW
Spd
PUSH START BUTTON
なんとなく花火っぽいボム。いいね、江戸っ子だね、たーまやー！ってね


ANIME
SPEED
ANIME
ON OFF
PATTERN
SCALE
MODEL
登録ボタン
現在選択中のモデルを登録します

敵キャラの設定。こんなラーメンドンブリがなんてのもあったりするわけだ

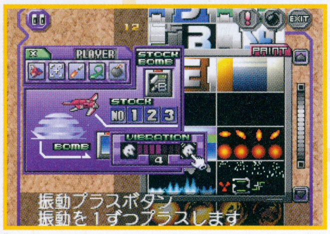

SHOT
SHOT NO.
TYPE
TIMING
VARIATION
SPEED
DIRECTION
弾道バリエーション
弾数と弾道を設定します

で、卵の寿司にしてみた。ショットのタイミングなど攻撃パターンを設定しよう。


SIZE
1 2 3 4 5 6 7 8
VIEW
CHECK
OK
RESET
サイズ
衝突判定のサイズを選択します

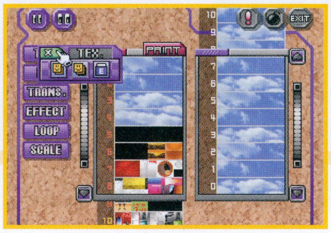
さらに当たり判定を設定するのだ。判定の大きさは8段階まで設定することができる

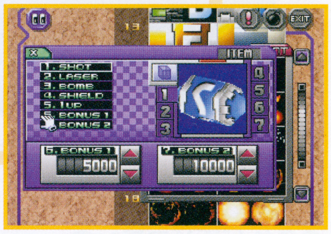
さらに、なにを隠そう『デザエモン』は実は振動パックに対応しているのだ。だから自キャラが撃破されたり、あるいはボムを撃ったりしたときには振動パックがブルブルブルっと反応するように作ることができるぞ。


PLAYER
STOCK BOMB
PAINT
STOCK
NO 1 2 3
BOMB
VIBRATION
振動プラスボタン
振動を1ずつプラスします

振動パックの設定画面。ここで揺れ具合を設定しておこうというわけなのだ

そして、マップの配置もここで行うことになる。グラフィックツールで作ったマップの部品となるテクスチャーや、さっきエディットしたキャラクターやなんかを自分の好きなようにポンポンと配置していってみよう。

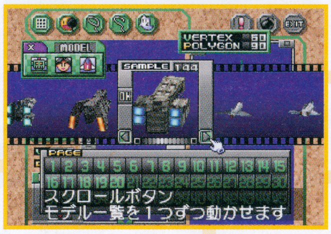

TEX
PAINT
TRANS.
EFFECT
LOOP
SCALE
とりあえずサンプルのテクスチャーを配置してマップを作ってみましたの図


ITEM
1. SHOT
2. LASER
3. BOMB
4. SHIELD
5. 1up
6. BONUS 1
7. BONUS 2
6. BONUS 1
5000
7. BONUS 2
10000
そうそう、敵を倒すと出てくるアイテムなんかもここで設定しておきませう

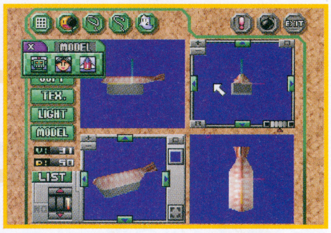
いよいよポリゴンキャラをつくるのだ

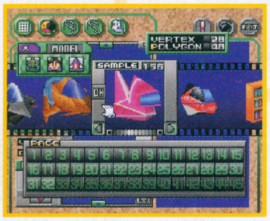
3Dキャラ3Dキャラ、ゴーゴー！

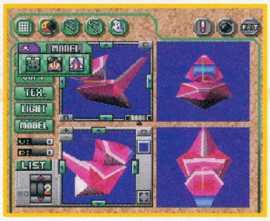
さあ、ここからが今回のクライマックス。いよいよポリゴンキャラをつくろうというわけ。といってもそんなにむずかしく考える必要はないぞ。『デザエモン』には単純なのからおもいっきし複雑でかっこいいのまでた～くさんのサンプルモデルが用意されてるのだ。まずはその中から好きなのを選び出してきて自分好みにエディットしてやればいい。それじゃ、さっそくもとになるやつを選んでエディットしてみようか。

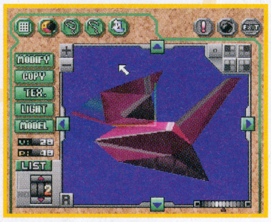

MODEL
VERTEX 60
POLYGON 30
SAMPLE 144
PAGE
スクロールボタン
モデル一覧を1つずつ動かせます

こうやっていろんなサンプルを表示させ、自分好みのやつを選んでいけばよいわけ


MODEL
TEX.
LIGHT
MODEL
LIST
こんなおバカっぽいモデルも用意されていたりしてしまうのだ。今回は使わないけどね


MODEL
VERTEX 28
POLYGON 38
SAMPLE 156
PAGE
とりあえず今回選んでみたのはこれ。これからエディット開始なのだ


MODEL
TEX.
LIGHT
MODEL
LIST
モデルは角度ごとに分割されたウィンドウに表示される。左下のウィンドウでは回転してるぞ


MODIFY
COPY
TEX.
LIGHT
MODEL
LIST
とりあえず見たいところは拡大表示できるようになっている。さっそくやってみよう

さて、これから…

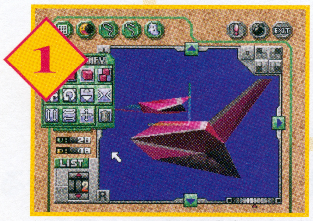
いよいよこのモデルをエディットしてキミ自身のキャラクターをつくろうというわけだ。はたしてどんなものができるのか？さあ、期待しつつ次のページを見るのだ！

というわけで、いよいよこのモデルをいぢくってみよう

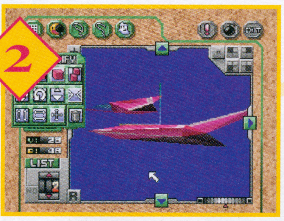
いよいよ完成？オリジナルポリゴンモデル！

●さあ、キミ自身のキャラをつくるのだ！

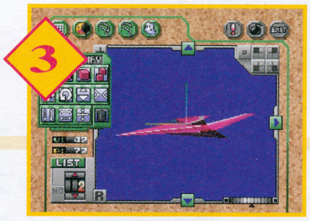
…つーわけでさっきのサンプルモデルを自分なりにいじくりたおしてキャラをつくるわけだ。ま、取りあえず経過は写真を見てね。



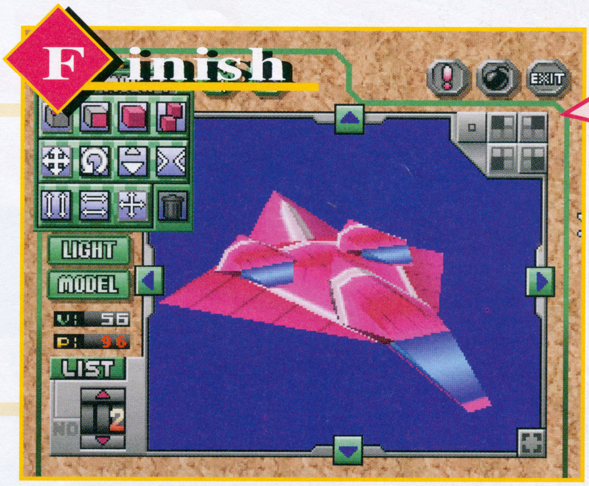
←まずは上のパーツをぺちゃっとつぶしてみよう



←あれからさらにいじってみました



←さらにいじり倒して原型とどめてません

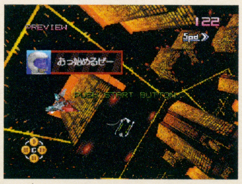

Finish
EXIT
LIGHT
MODEL
LIST

これで完成！

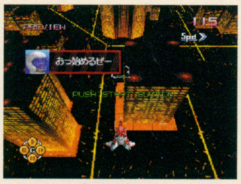
ほかにもこんな機能があるよ！

● カメラ位置の切り替え ●

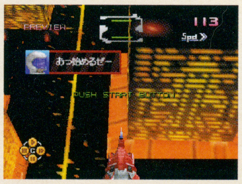
カメラの位置を切り替えて、ゲームを8方向にスクロールさせるような演出を行うことができる。たとえばいままで上にスクロールしていたのが右スクロールになっていくとか…。


PREVIEW
122
Spd
PUSH START BUTTON
おっ始めるぜー

←カメラを斜め右上に切り替えてみた。画面は右斜め下へ…


PREVIEW
115
Spd
PUSH START BUTTON
おっ始めるぜー

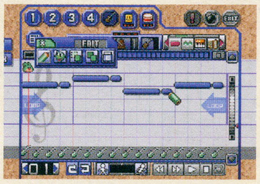
➡これは標準のビュー。ななめうしろからみているところ

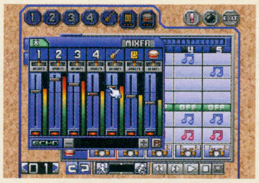

PREVIEW
113
Spd
PUSH START BUTTON
おっ始めるぜー

➡おんもいっきりズームでよってみちゃったりして

● BGMの作曲 ●

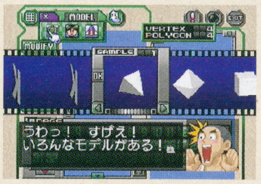
ゲームを作ろうというからには、とうぜん音楽もなきゃさびしすぎるというものだ。当然ながら『デザエモン 3D』にはBGM作曲用のツールも搭載されていたりするわけだ。音楽好き、作曲好きの人はココでいくらでも凝りまくっていただきたい。音楽がまるっきりダメな人は…オレと一緒にせいぜい努力しようでわないか（泣）。


1 2 3 4
EXIT
EDIT
LOOP
LOOP
01
←こうやって作曲するのだ

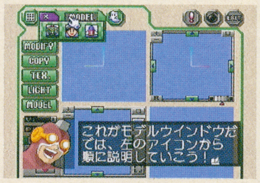

1 2 3 4
EXIT
MIXER
PAN
OFF
OFF
ECHO
01
➡ボリュームを調節するのだ

● チュートリアルもあり ●

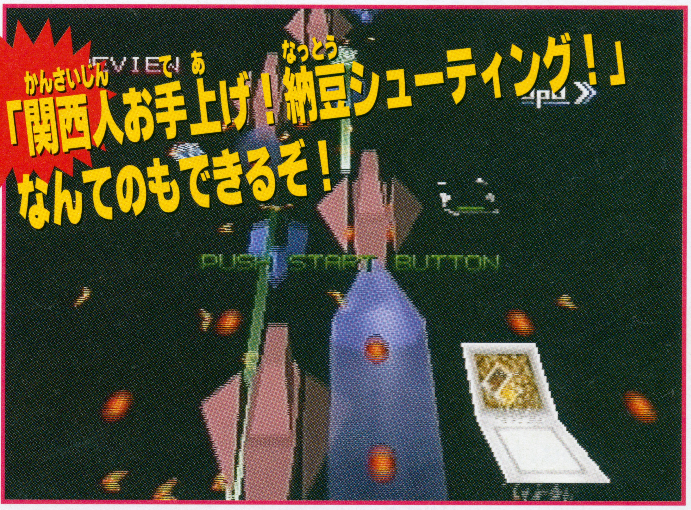
ま、なんだかんだいっても物をつくるというのはむずかしいことだ。そこで『デザエモン 3D』には親切ていねいな「チュートリアル」機能もついていたりする。ここでしっかりお勉強して、すばらしいゲームをつくろうというのがこの機能の主旨だ。しかしどーでもいいがこのオヤジとガキはなにもんなのだ？


MODEL
EXIT
VERTEX
POLYGON
MODIFY
SAMPLE
OK
うわっ！　すげえ！
いろんなモデルがある！

←このガキはいったいなにものなのだ！


MODEL
EXIT
MODIFY
COPY
TEX.
LIGHT
MODEL
これがモデルウインドウだ
では、左のアイコンから
順に説明していこう！

➡とはいうものの、説明はわりかしわかりやすい


PREVIEW
Spd
PUSH START BUTTON

「関西人お手上げ！納豆シューティング！」なんてのもできるぞ！

©Athena 1998

爆笑人生64 めざせ!リゾート王

●発売元：タイトー
●発売日：98年秋
●ジャンル：ボードゲーム
●価　格：未定
●プレイ人数：1～4人

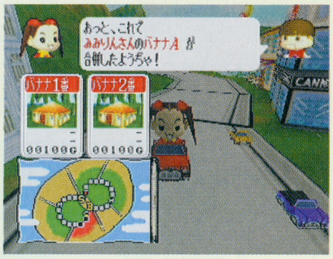
タイトーの人気シリーズ、N64に新登場！

サイコロの目に一喜一憂し、マップの上を一歩進んで二歩下がるそんなワンツーパンチな人生をN64で楽しめるなんていい時代になったもんじゃ！

このシリーズに人生賭けてます!?

人生楽ありゃ苦もあるさ!?

ファンのみなさんお待たせいたしやしたぁ！ FCやSFC では毎度おなじみボードゲーム、『人生劇場』シリーズの最新作がついにN64に登場だぁ！ 春のゲームショウでは初公開されるハズなんだけど、今回は春の出血大サービスってことで最新情報をドドーンとお見せしてしまったりなんかしちゃうのだ！ てなわけで、何はともあれさておいて詳しい紹介を始めてしまおうじゃないかい！ ほ～れ、レッツゴーじゃあ～！



あっと、これて
みみりんさんのバナナA が
合併したようぢゃ!

教養講座／『人生』シリーズの歴史

人気シリーズの歴史なのだ

さっきもちょこっと書いたように、今回の『爆笑人生64』は、FC時代からのタイトーの人気シリーズ『人生劇場』の最新作ということになるわけだ。…といっても、過去のシリーズについては全く知らない、という人もいるかもしれない。そこでこのコーナーでは『人生劇場』シリーズのこれまでの歴史を振り返ってみよう。ちなみにゲーム内容のほうは、だいたいシリーズ通して「サイコロを振って出た目の数だけ進んで先にゴールに入ったモン勝ち」というスゴロクタイプのボードゲーム。それにいろんなイベントやらお金儲けやらといった要素がからんでくるのだ。

⬆このシリーズのファンにはおなじみの「神様」。残念ながら今回は登場しないらしい…

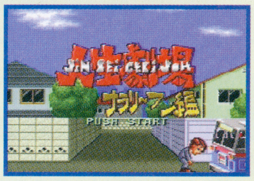
『人生劇場』シリーズ年表

ファミコン版

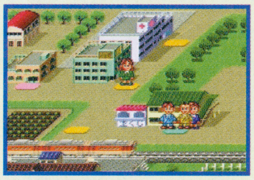
『爆笑人生劇場』1989年3月
『爆笑人生劇場2』1991年3月
『爆笑人生劇場3』1991年12月

スーパーファミコン版

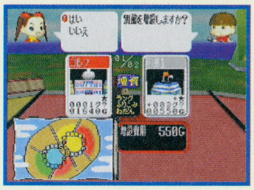
『大爆笑！人生劇場』1992年12月
『大爆笑！人生劇場
　ドキドキ青春編』1993年7月
『大爆笑！人生劇場
　大江戸日記』1994年11月
『大爆笑！人生劇場
　ずっこけサラリーマン編』
　1995年12月



⬅『サラリーマン編』オープニング画面だ。なんかつかれたお父さんがいい感じ



⬅『サラリーマン編』ゲーム中のマップ画面



はい
いいえ
別館を増設しますか?

⬅そしてこれが『人生劇場64』の画面。人類の進歩に限りはないのか？（大げさ）

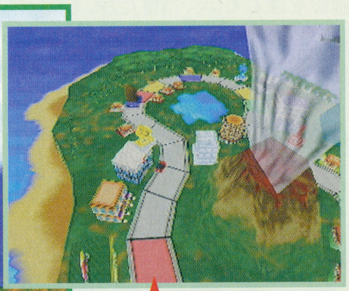
人生やっぱりカネか？カネなのか？

『爆笑人生』ではプレイヤーはリゾート開発会社の社長になる（なんせサブタイトルが『めざせ！リゾート王』だ）。そして、ホテルやテナントの経営をしてひたすらお金を稼ぐのがゲームの目的なのだ。最終的な勝者はいちば～ん先に目標の金額を稼いだ人。稼ぐためには土地を売ったり買ったりホテルやショップを建てたり…いろいろしなきゃならないわけだ。具体的にどんなことをするかって？それはこれから紹介していくのだ～！

ゲームの進め方！ 1 勝つか負けるか大勝負！

マップの上で人生は回る？

ゲームは右側の写真の様なマップの上で進められる。このマップ上の土地を買い、施設を建て、ライバルを出し抜き、お金を稼いで稼いで稼ぎまくって勝利をめざすわけだ。もちろん、マップはこれだけじゃなくって、隠しマップを含めて全部で7面が用意されている。このマップの上でほかのプレイヤーやコンピュータが動かすキャラクターと競争するって言うわけ。ちなみにコンピューターキャラは15人用意されてるぞ。



マップはこんな感じでマス目にわかれてま～す

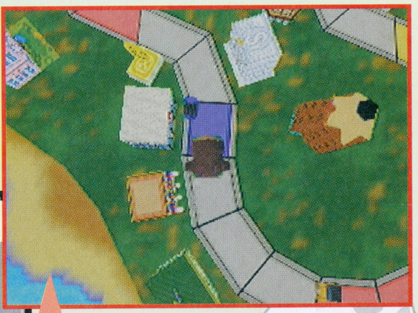
ゲームの進め方！ 2 出た目の分だけそれ進め！

運命はサイコロが決める！

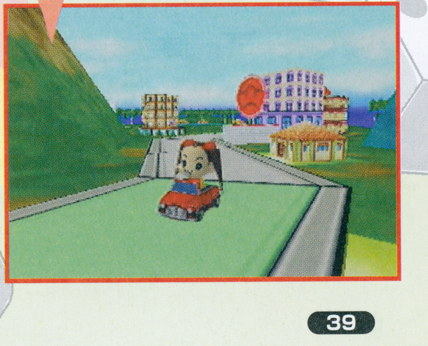
ボード上では各プレイヤーは自分のコマとなる車を動かしていく。いくつ動けるかはサイコロの出た目しだい。つまりどこのマスに止まるか、欲しい所にきちんと止まれるかはサイコロしだいということなのだ。ちなみに車はお金持ちになるにしたがってグレードアップしていき、最終的にはリムジンになるのだ！

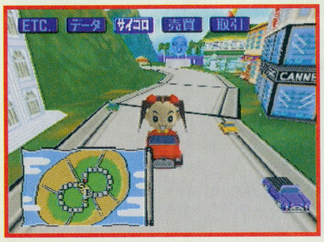
気合い入れてサイコロを振るといい目が出やすいかもね

（編集部注：根拠まったくなし）

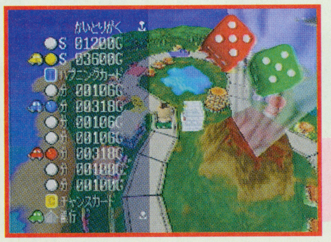


移動中の画面。こんな感じで車に乗ったキャラが移動するのだ





▲プレイヤーターンの基本画面。上にコマンドがならんでいるのだ



かいとりがく
S 01200G
S 03600G
ハプニングカード
分 00106G
分 00318G
分 00106G
分 00106G
分 00318G
分 00100G
分 00100G
チャンスカード
銀行

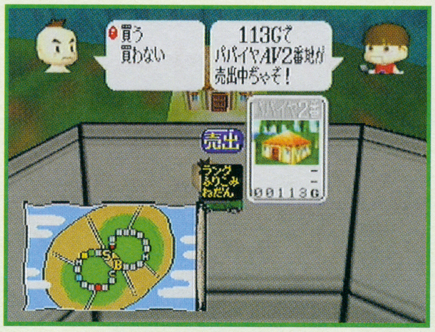
▲サイコロをえいやっとふってみたところ。どんな目がでるかな？

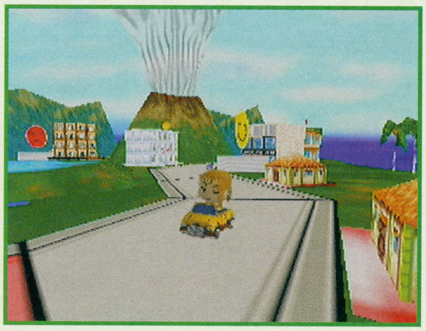
ゲームの進め方！ 3 やっぱ土地でしょ、財産ってば

土地を買い占めるのじゃ！

サイコロを振って止まった先が「物件マス」ならその土地を買うことができる。こうして買い集めた土地にホテルやショップなどの施設を建てていくわけだが、いくら土地があっても位置がバラバラではどうにもならない。ある程度以上の数のマスが固まって自分のものになってないと施設は建てられないぞ。おっと、もちろん止まるマスは物件マスだけじゃなく、ハプニングカードや病院、税務署なんていうイベントが起こる「バラエティマス」もある。さらに、イベントが突然割り込んでくることもあるぞ。

⬇こうやって、止まった先の土地は買うことができる。もちろん買わなくてもいいんだけどね


113Gで パパイヤAV2番地が 売出中ぢゃぞ！
買う
買わない
売出
ランク ふりこみ ねだん
00113G

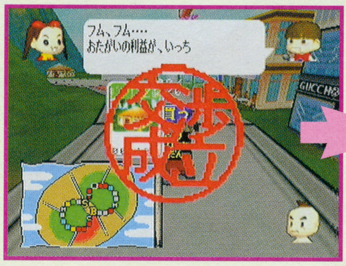


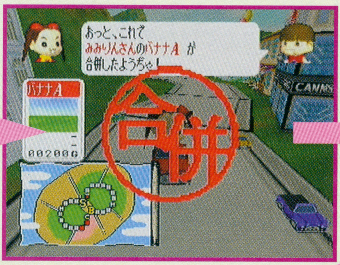
⬆さーて、どこに止まるのかな？ うまく欲しい土地に止まれることを祈りつつサイコロを振る瞬間がたまらんのだ

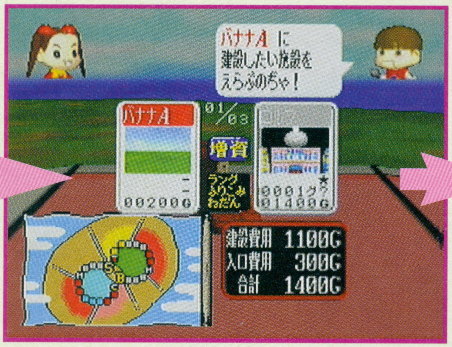
ゲームの進め方！ 4 ど～んとでっかくホテルを建てよう

どでかいホテルを建てましょう

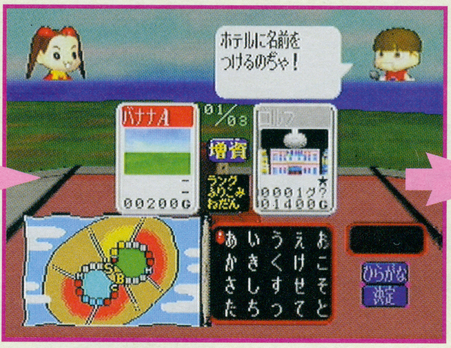
施設を建てるのにある程度固まった土地が必要ということなら、なるべく隣接した土地を買っていければいいのだが、問題は欲しい土地がすでに他人の物になってる場合。この場合は交渉で買い取るか、強引に乗っ取るしかない。こうして苦労して集めた土地に大きなホテルがどど～んと建つのは感動モンだぞ！

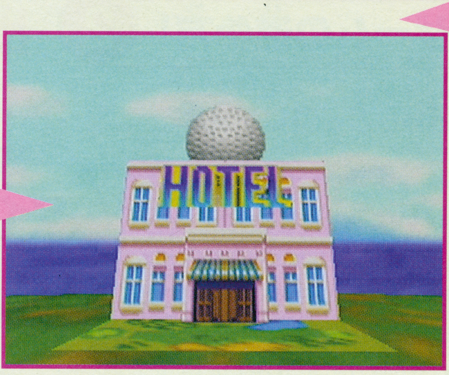

フム、フム…… おたがいの利益が、いっち


おっと、これで みみりんさんのバナナA が 合併したようぢゃ！
バナナA
002006
合併


バナナA に 建設したい施設を えらぶのぢゃ！

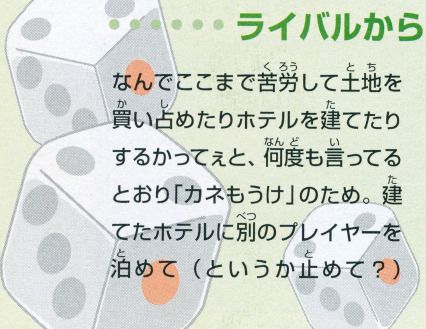
建設費用 1100G
入口費用 300G
合計 1400G
バナナA
01/03
増資
ゴルフ
002006
ランク ふりこみ ねだん
0001ク?
01400G


ホテルに名前を つけるのぢゃ！
バナナA
01/03
増資
ゴルフ
002006
ランク ふりこみ ねだん
0001ク?
01400G
あ い う え お
か き く け こ
さ し す せ そ
た ち つ て と
ひらがな
決定

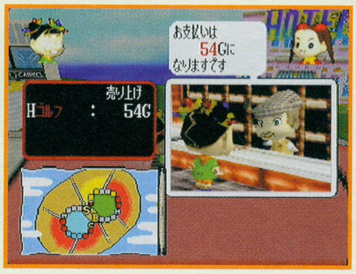


ゲームの進め方！ 5 それもこれもみ～んな銭のためや！

ライバルからしぼりとれ！

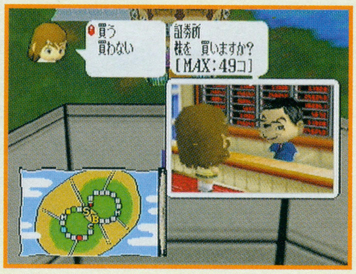


なんでここまで苦労して土地を買い占めたりホテルを建てたりするかってぇと、何度も言ってるとおり「カネもうけ」のため。建てたホテルに別のプレイヤーを泊めて（というか止めて？）宿泊料を取ったり、お店で買い物させたり…。お金を稼いで稼いで稼いで、どんどん稼いでいくのだ！ ただし、他の連中もキミと同じことを考えているから逆にはめられないように注意だ！


お支払いは 54Gに なりますです

売り上げ
Hゴルフ : 54G

⬆お店でかいものさせ、ライバルのお金をこっちのフトコロに…


証券所 株を 買いますか？ [MAX：49コ]

⬆そうして稼いだお金を株に投資してさらにふやしたり…

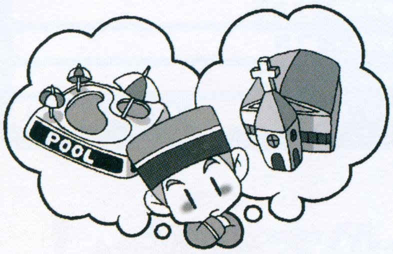
ゲームの進め方! 6 さらにお金を稼ぐには？

大公開! リゾート経営 虎の巻

賢く稼いで勝利をめざせ

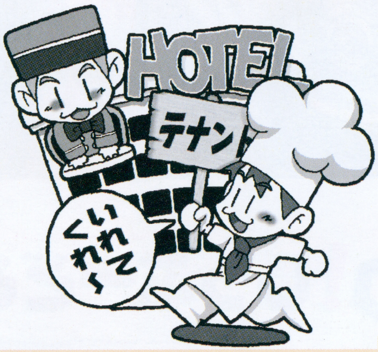
さっき話した方法でお金を稼いでいくわけだが、さらに賢くかせげる方法をここで紹介しておこう。方法はとりあえず3種類。詳しいことは下をみてもらおう。そして、このことをよ～く頭にたたき込んでライバルに差をつけるのだ！（って発売まだ先だけどさ）

増資



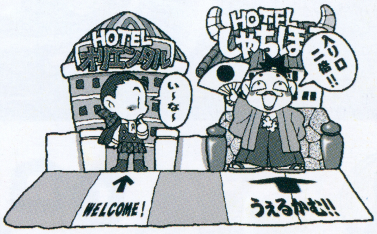
ホテルに別館やプールなどのオプション施設を建て増しする。これでホテルに泊まった（止まった？）お客からとれる宿泊料が上がるのだ。

テナントに入る



ショップを持っている人は、ホテルにそのショップの支店をだすことにより、ホテルに入った宿泊料のうち何%かをもらうことができる。

エントランスをひろげる

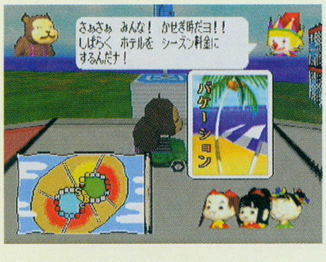

HOTEL オリエンタル
HOTEL しゃちほこ
い～な～
入り口二倍!!
WELCOME!
うえるかむ!!

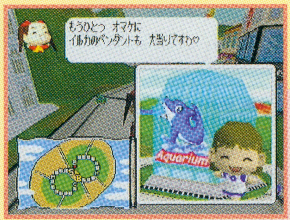
ホテルのエントランス（入り口）をひろげることで、人が入ってくる確率をふやす。もちろんその分土地が必要になるので注意しようね。

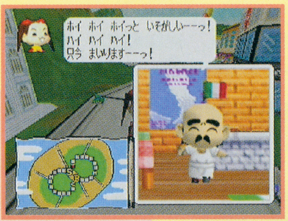
ゲームの進め方! 7 イベントイベント楽しいイベント

イベントだーっ!

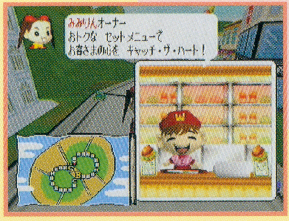
やっぱりボードゲームの楽しさといえば他のプレイヤーとのかけひきと、途中で起こるいろんなイベント。もっちろんこのゲームにもいろんなイベントがあったりするのだ！

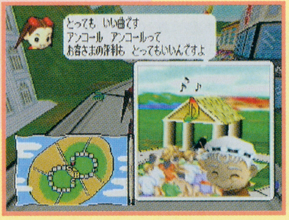

さぁさぁ　みんな！　かせぎ時だヨ！！
しばらく　ホテルを　シーズン料金に
するんだナ！


もうひとつ　オマケに
イルカのペンダントも　大当りですわ♡

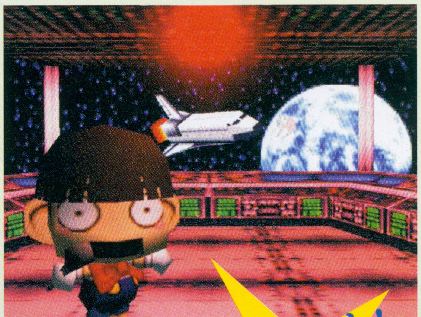

ホイ　ホイ　ホイっと　いそがしいーーっ！
ハイ　ハイ　ハイ！
只今　まいりますーーっ！

イベントいろいろ!


みみりんオーナー
おトクな　セットメニューで
お客さまの心を　キャッチ・ザ・ハート！


とっても　いい曲です
アンコール　アンコールって
お客さまの評判も　とってもいいんですよ

そして…
舞台は人類最後のフロンティア
宇宙へ…（いくのかなぁ？）



真相はいつ明かされるのか！

©TAITO CORP 1998

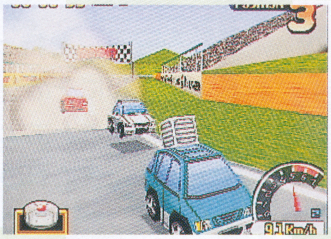
チョロQ 64

●発売元：タカラ
●発売日：7月
●ジャンル：レース
●価格：未定　●プレイ人数：1～4人

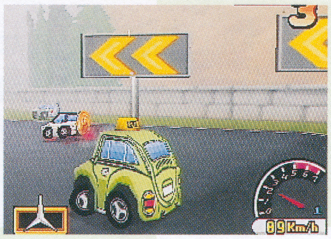
今月もGO GO！しっぷーどとーの大続報～！

さーて今月のチョロQは？

さて今月もやってきました期待度120%のハチャメチャレースゲーム『チョロQ 64』の最新情報。今回はパーツに関する情報をメインにお伝えして行こうと思うのだよ～ん。パーツの取り方や交換のしかた、おまけに使えるパーツの種類もどど～んとばかりに紹介しちゃおうじゃないか。発売前にこれをみてチョロQの強化のしかたをバッチシ予習しておこうね！



⬆おおっと、後続車が地雷を踏んづけた！ 爆煙が上がってるぞ！



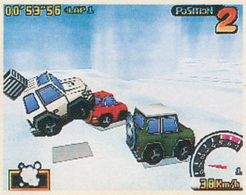
⬆タクシーマークがおちゃめな車。前の車がダッシュしてるぞ

お得なパーツの入手法、使い方

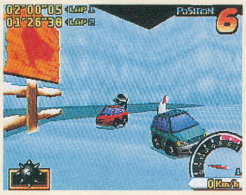
パーツの入手方法

レースに勝ってパーツをゲット！

先月も書いたけど、チョロQのパーツを手に入れるためにはレースに勝たなきゃならない。具体的にいうと6人中1～3位以内に入らないとパーツは手に入らない。それどころか、逆に上位の連中にせっかくのパーツを奪われてしまうぞ。くれぐれも気をつけようね！


00'53"56 LAP1
POSITION 2
38Km/h

←氷の上で必殺ジャ～ンプ！滑ってとまんなくても知らないよ

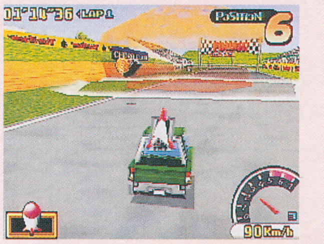

02'00"05 LAP1
01'26"38 LAP2
POSITION 6
0Km/h

←おおっと、後ろの車の大砲がねらってるぞ～。逃げ切れるかな？

パーツを組み替えよう

好きなパーツを乗せられる！

手に入れたパーツを使ってなにをするかといえば、もちろん自分のチョロQを強化改造するのだ。手に入るパーツの一部は右側のページに紹介してあるからそっちを見てね。つけたパーツはレース中交換できないから攻撃できる方向とか、そのへんのこともよく考えて搭載したほうがいいかもね。


01'14"36 LAP1
POSITION 6
90Km/h

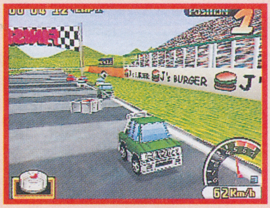
状況に応じてよ～く考えよう！

©TAKARA CO.,LTD.1998

パーツってどんな種類があるのかな？

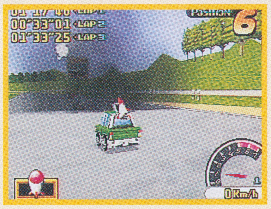
いままでさんざん「いろんなパーツがある」とか「好きなパーツでチョロQを改造できる」っていう話はしてきたんだけど、どんなパーツがあるかっていう話はほとんどしてなかったよね。そこで今回は、今の時点でわかるかぎりパーツの種類について紹介してみよう。もちろんパーツはこれだけってことじゃなくて、他にもいろんなのが出てくるはずだからね。楽しみに待っててもらえるとお兄さんうれしいな（笑）。

● じらい ●



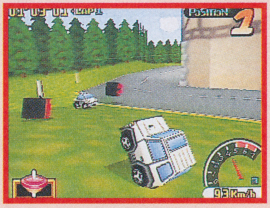
地面にばらまいておいて、誰かがふんづけると「ちゅど～ん」と爆発、思いっきり吹っ飛んでしまうっていうおなじみのアレだね。

● えんまく ●



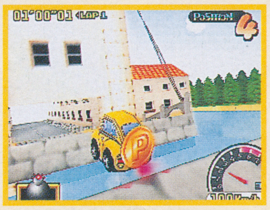
写真をみてもらえればわかるとおりの黒い煙。うっかり中にはいったりしたら前が見えなくなっちゃいそうだ。カーブでは有効かも。

● スピン ●



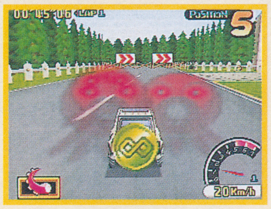
いきなし自分の車をスピンさせ、まわりの車をみんななぎ倒してしまうという、エラくめーわくなアイテムなのだな、これが。

● ロケットダッシュ ●



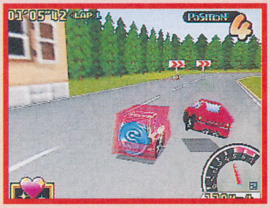
まあ、説明はいらないと思うけど、いきなり「ばびゅ～ん」とダッシュできてしまうというアイテム。距離をかせぐのに便利？

● たこあしコイン ●



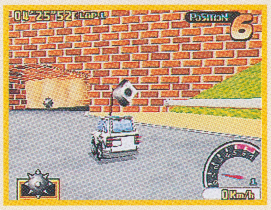
他の車を自分のところに吸い寄せてしまうというコイン。吸い寄せてそれからいったいどうするのかは…自分で考えよう（笑）。

● むてきコイン ●



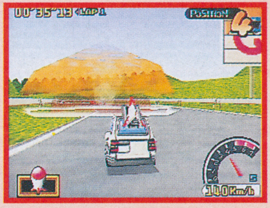
無敵というからにはぶつかろうがナニしようが、ぜ～んぜん平気なのだ。他の車に突っ込んでいってふっとばしてやろうぜ！

● たいほう ●



これもどっちかというと説明不要な気がするんだけど…とにかく邪魔な車にぶっぱなして、目の前からどかしてやるのが快感かも。

● ミサイル ●



こちらもハデにぶっぱなすのが気持ちよさそうな武器だ。目の前をちょろちょろ走ってる目ざわりなヤツをやっつけろ！

教えて！森岡さん！

ぱしっとポーズを決めるタカラ広報の森岡俊広さん。女性ファン急増中（って書けばいいんですね？森岡さん）

というわけで『チョロQ64』のロムを編集部に持ってきてくれたタカラの森岡さんにお話を聞いてみた。

「『チョロQ』っていうのはウチの看板ですからね～。ヘンなのは出せないと思ってがんばって作ってますよ。こないだでたPSの『チョロQ3』がけっこう好調だったので『チョロQ64』にも期待してるんですよ」

にゃるほど。それではさっそく遊ばせて下さい…。

「東京ゲームショウでたっぷり遊べますよ」

ええっ！まだ遊べないのぉ！ ああ、かわいいチョロQでコースをぶっ飛ばせるのはいつの日か…。

それじゃ、
またね！
チョロQ
64

スピードの限界（げんかい）に挑（いど）む
超音速（ちょうおんそく）バトルレース

海外（かいがい）で既（すで）に発売（はつばい）され、各国（かっこく）で高（たか）い評価（ひょうか）を受（う）けているバトルレースが日本上陸（にほんじょうりく）。Gravity（グラビティ）(重力（じゅうりょく）)を体感（たいかん）できるスピードが君（きみ）を襲（おそ）う!

●発売元：アクレイムジャパン
●発売日：98年夏予定
●ジャンル：レース
●価　格：未定　●プレイ人数：1～16(同時最大4)人

Makes
01:11:28
LAP:3/3
137

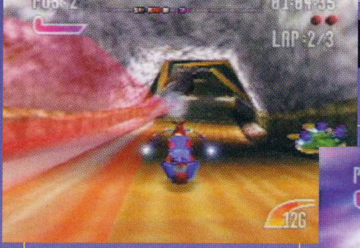
You
00:00:00
110

Mad!
01:08:38
LAP:2/3
131

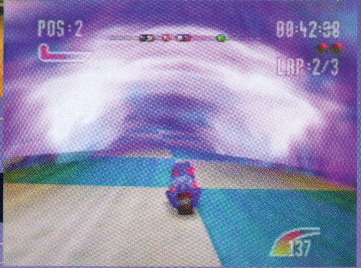
エクストリーム-G

「狂気」のスピードレース！近未来のバイクバトル！

とてつもないスピードで未来都市を走り抜けるレースゲームが64に登場！いよいよ日本上陸だ。ループもジャンプも何でもアリのコースが12+α！そのコースで激走バトルを繰り広げるのだ。プレーヤーが操作するマシンは、ページの下の方に紹介しているようなバイク。大友克洋氏のマンガ『アキラ』に登場するバイクに影響を受けたというデザイナーが描いた近未来風の乗り物だ。そのバイクを時速数百キロのスピードでかっ飛ばしちゃうってわけ。コース中にはいろんなアイテムが落ちていて、それを拾えば、ターボはもちろんミサイルまで発射できる。ライバルをボコボコにしてやりながら抜きつ抜かれつの大レースが展開するのだ。さらに、4人までの対戦プレイも楽しめるので、友だちとのバトルが楽しみだぞ。発売は少し先だけど、これでまた1つ楽しみが増えたってモンですな。



←あまりにもスピードが速いため、上手くマシンを操るのは至難の業だ。しかも攻撃まで…

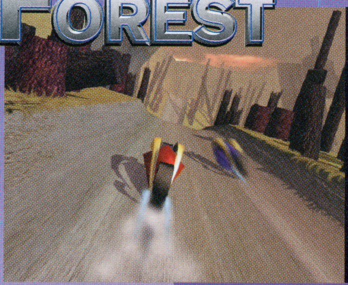


→なんだか不思議な感じのもやがかかっている。異次元のトンネル風の感じがする

CITY

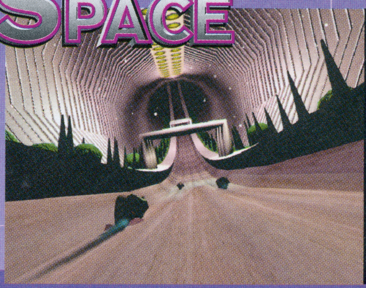
←コースは大きく分けて4種類で、それぞれに3つずつのコースが存在する。これはその内の1つ「CITY」のイメージ画像

FOREST

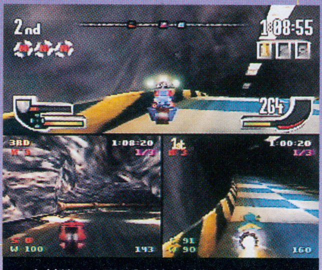


←荒涼とした砂漠や、うっそうと木々が生い茂った森の中を爆走するコース。高速で砂の上なんか走ったらスリップしそうだなぁ

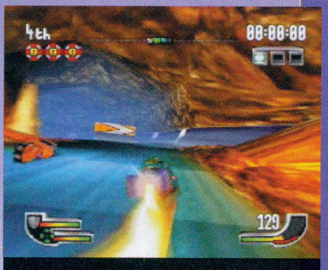
SPACE



←とうとう地球を飛び出して宇宙にまで進出だ。このイメージは宇宙都市みたいだけど、異次元空間などもあるらしいぞ



↑2人対戦は上下2分割と左右2分割が選択できる。3人プレイは1人だけ大きい画面に



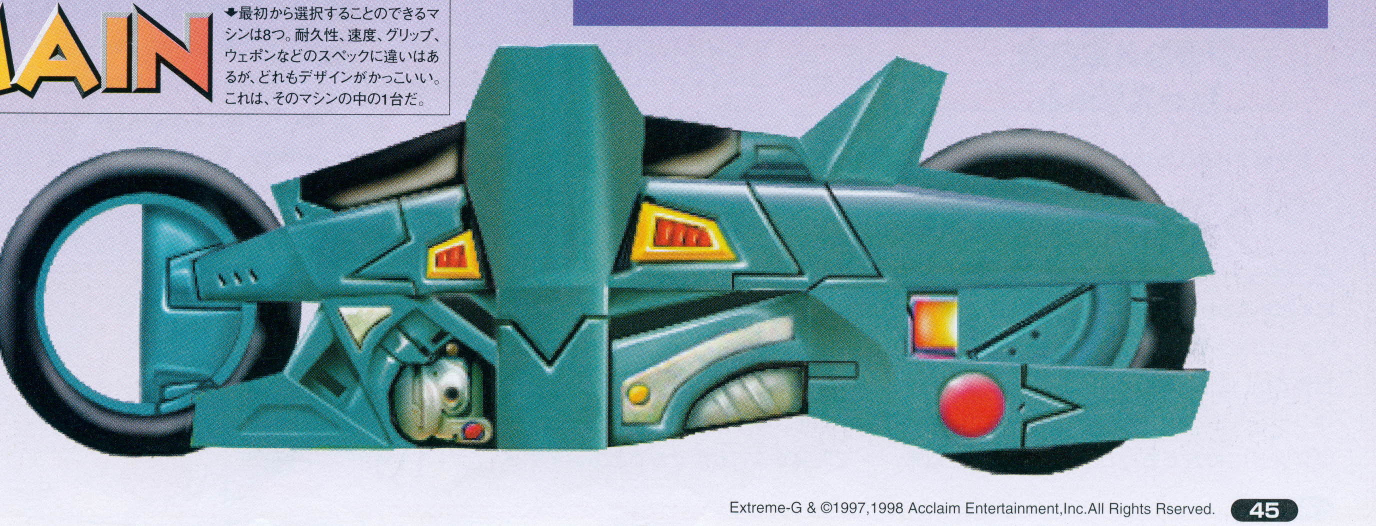
↑このスピード感を誌面ではお伝えできません。でもゲームショウで触れるぞ！

最大2人プレイで楽しむことができる通常レースモードの「エクストリームチャンピオンシップ」。練習やタイムアタック、走行しながら出現したターゲットを打ち落としていくシューティングモードが遊べる1人用の「シングルプレイヤー」。1対1の対戦ができるVSモードや、コース上にあるフラッグの獲得数を競い合うフラッグゲーム、オリジナルステージで武器対戦をするバトルモード、最大16人までが参加できるカップの4つがある多人数参加用の「マルチプレイヤー」。豊富なモードが満載なのだ。ちなみに、明日（21日）から始まるトウキョウゲームショウのアクレイムジャパンのブースでは、実際に遊ぶことができるので、触ってみたい人は出かけてみるのもいいかも。しかもそこでは大会なんかも予定しているらしいぞ。レースゲームが得意な人は参加して賞品をゲットしちゃおう。

『extreme-G』登場マシン

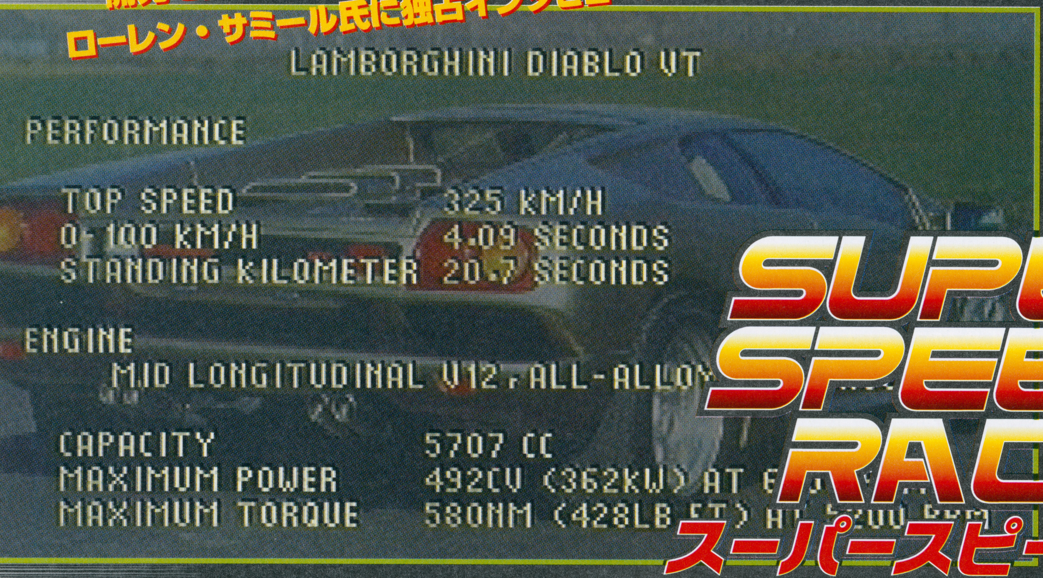
MAIN

↓最初から選択することのできるマシンは8つ。耐久性、速度、グリップ、ウェポンなどのスペックに違いはあるが、どれもデザインがかっこいい。これは、そのマシンの中の1台だ。



Extreme-G & ©1997,1998 Acclaim Entertainment,Inc.All Rights Rserved.

開発を担当したフランスのタイタス社
ローレン・サミール氏に独占インタビュー!!



```
          LAMBORGHINI DIABLO VT

PERFORMANCE

  TOP SPEED            325 KM/H
  0-100 KM/H           4.09 SECONDS
  STANDING KILOMETER   20.7 SECONDS

ENGINE
    MID LONGITUDINAL V12, ALL-ALLO

  CAPACITY             5707 CC
  MAXIMUM POWER        492CV (362KW) AT 6
  MAXIMUM TORQUE       580NM (428LB FT)
```

●発売元：タイトー
●発売日：5月29日
●ジャンル：レース
●価　格：6800円（予価）
●容　量：未定　●プレイ人数：1〜4人
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

SUPER SPEED RACE 64
スーパースピードレース64

『スーパースピードレース64』の秘密にせまる

⬆タイタス社取締役ローレン・サミール氏（Laurent Samier）。現在はタイタスジャパンの責任者として、本社とのコーディネーションを中心とした仕事をしている

フランス生まれのレースゲーム

●まずはタイタス社のことについて詳しく教えてください

サミール氏ー設立者は現在37才と34才のエルベ・カーン、エリック・カーン兄弟で、設立して12年になります。本社はフランスのパリで、アメリカにも事務所があります。スタッフは全世界でだいたい65人くらいです。開発に関してはフランスの本社で行っておりましたが、今後はアメリカの方でも行う予定です。設立以来、任天堂のゲームを中心に開発していますが、最近はパソコンのゲームも開発しています。特に任天堂はSNES（日本ではスーパーファミコン）に力をいれており、『クレージーカー』と『ブルースブラザーズ』というゲームは海外で非常に有名です。日本では『プレストリックマン』というゲームを某社から発売した事があります。最近はN64に力をいれており『スーパースピードレース64』を開発いたしました。このゲームは、欧米では既に発売されており、大ヒットしています。先日、株式会社タイタスジャパンを設立いたしましたので、今後はタイトーのような有力メーカーと、協力しながらやっていきたいと思います。

●タイタスとタイトーの関係は？

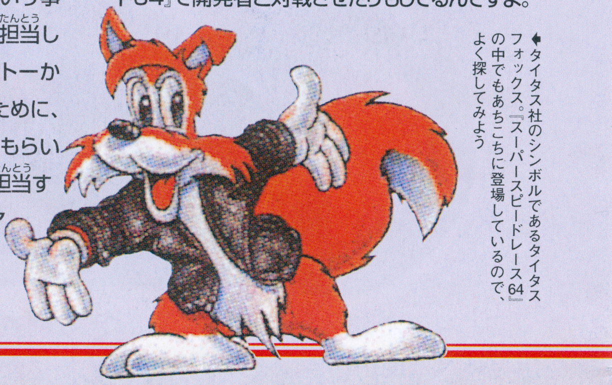
サミール氏ー具体的にはタイタスジャパンが任天堂のサードパーティーになって、タイトーが製品を買って販売するかたちになります。タイトーはいわゆるディストリビューター（問屋）という事になります。基本的には開発はタイタスが担当して、販売はタイトーが行います。またタイトーからは、ゲームをより日本的なゲームにするために、また品質を上げるためにアドバイスをしてもらいます（ローカライズ作業自体はタイタスが担当する）。ゲームを作るうえで、早い段階からアドバイス等がもらえればさらにいいゲームを開発することができると思います。

●サミールさんの具体的な仕事内容は？

サミール氏ーメインは日本のパートナーの会社と本社とのコーディネーションで、自分では直接ゲームを開発するわけではありません。日本でどのようなゲームが発売されているのかといった情報や、どういうゲームを作っていったらいいかという情報もフランスの本社に連絡しています。欧米ではN64とソニーが激しい競争をしていますが、フランスでも同様です。特に去年の年末のシーズンは任天堂の製品がかなりよく売れていて、お店では売り切れという状況もありました。現在の市場環境はだいたい50対50くらいではないでしょうか。私としては、タイタスのきつねのブランドを日本でより広げていきたいですね。

●御自身でお好きなゲームはありますか？

サミール氏ー当然『スーパースピードレース64』です（笑）。あと『マリオカート64』も大好きです。タイタスでは、ゲーム好きな子供達を会社によんで、『マリオカート64』で開発者と対戦させたりもしてるんですよ。

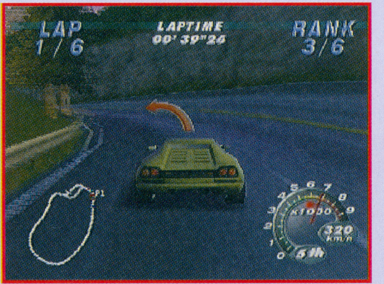


⬅タイタス社のシンボルであるタイタスフォックス。『スーパースピードレース64』の中でもあちこちに登場しているので、よく探してみよう

本物の車で何度も実験走行

●『スーパースピードレース64』の開発を始めたきっかけは何ですか？

サミール氏ーもともとタイタスは非常にいい車のゲームを作っていましたし、今回もかっこいい車のゲームを作ろうと思っていました。任天堂とは過去からずっと製品をつくってきたので、良い関係にありましたし、早くから開発にあたって協力をしてもらっていて、『スーパースピードレース64』のゲームもほぼ3年前にスタートしました。



◆マシンのリアルな動きは本物のランボルギーニのマシンデータが存分に活用されているからだ

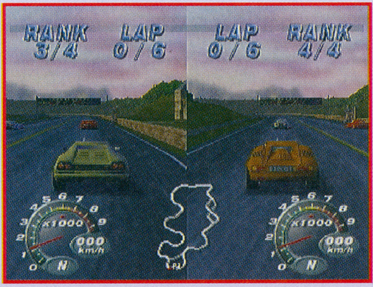
●「ランボルギーニ」というスーパーカーを素材として選んだ理由は何ですか？

サミール氏ー車のゲームではラリーやF1、また日常の車を題材にしたゲームがありますけど、これでは目新しさがないんで、何か夢のあるゲームが作りたかった。それでランボルギーニディアブロのような非常に高価な車（最低3000万円くらいと言われている）を題材にする事によって、夢のゲームを作れるんじゃないかと考えていました。もうひとつの理由としてはランボルギーニというイタリアの会社が非常に協力的であったということもあります。例えばF1カーのエンジン開発で培ったデータやクルマの動き、より実際的な技術データを色々と提供してくれたので、非常に作り易かったのです。開発に際しては、イモラサーキットでドライバーの横にのせてもらって、高速でハンドルを切ったらどのように動くかとか、どのように危なくなるかとかを見せてもらいましたので、実際のクルマの動きの感覚がよくわかりました。今回のゲームでやさしいところは非常にゲーム的なんですが、難しいレベルでやれば車が実際どのようにうごくのかを本物のように再現しています。

パワーアップした日本版

●海外で既に発売されているものと、日本で発売されるものに違いはあるのですか？

サミール氏ー日本版では難易度をもう少し複雑にしました。アメリカ版だと難しい、易しいの2つしかないのですが、日本版では易しい、普通、少し難しい、かなり難しいという4つの難易度に別れています。またコースも、日本版では昼・夜・晴・雨とより複雑にしてあります。これは任天堂やタイトーのアドバイスを入れて、日本向けに複雑に変更しました。小さい子供から大人まで、幅広い方に遊んでもらえると思います。



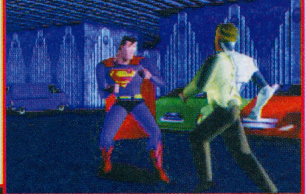
◆縦分割の2人対戦用画面。ワイド画面のテレビでプレイするときは縦画面のほうが確かにプレイしやすい

●『スーパースピードレース64』の開発チームは今は何をしているのですか？

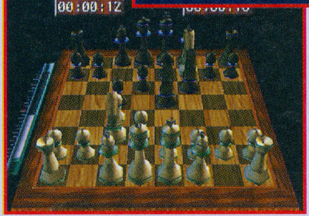
サミール氏ーもちろん次のゲームの開発に着手しております。

●次回作もN64ソフトですか？

サミール氏ーそうです。『スーパーマン』というアクションアドベンチャーゲームを開発中です。最初のゲームはどこの国でも、地域でも売れるような車のゲームでしたけど、次は違うジャンルのゲームに挑戦しています。『スーパーマン』は日本でも有名ですから受け入れられると思いますし、さらに、ワーナーブラザーズのキャラクターを主人公にした『クエスト』というロールプレイングゲームも作っていきたいと思っています。『クエスト』はアニメーションのムービーが98年にリリースされていて、完成すればとても面白い物に仕上がると思います。開発進行度に関してはまだまだ初期段階です。中途半端なものはだしたくないので、時間をかけていいゲームをつくる事に努力しています。『スーパーマン』に関しては、完成は今年の9月頃を目標にしています。



◆昨年のE3で公開された『スーパーマン』の画像。日本でも有名なキャラだけに日本で発売されても人気が出そうだ



◆チェスを立体的な画面で綺麗に描いている『バーチャルチェス』も開発中。チェスの駒をキャラクターに見立てた仕掛けがとってもユニークだ

●最後に日本のファンへメッセージを

サミール氏ー実際のクルマじゃなくて、夢のクルマを運転する事を楽しんで欲しいです。コースもゲームをより面白くするために工夫してありますので、そのあたりも楽しんでもらいたいです。もうひとつのお楽しみは実際のレース同様、ピットストップをどのようにうまく使うかということです。走るほどにクルマが変化して、いつピットストップするかが非常に重要になるんです。特に2人以上で対戦するとピットインの駆け引きが勝負を大きく左右します。あと一番難しいモードでタイムを競って欲しいですね。フランスでは一番タイムのよかった人にプレゼント（イタリアのサーキットにいって本物のランボルギーニに乗れる!）をしています。

●日本でもそのような企画はあるのですか？

サミール氏ー現在検討中です（笑）。日本だとイタリアまでのチケット代が大変ですよ（笑）。とりあえず東京ゲームショウには本物のディアブロを展示しますので、お楽しみに。

◆編集部では本物を買うお金がないので、トイザらスで18分の1モデルを買いました。金3000円也でした

©TITUS-1997/TAITO CORP.

進め！対戦ぱずるだま

闘魂！まるたまめ

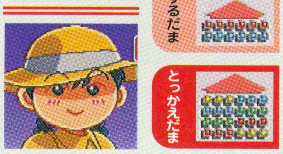
熱中度満点！のおもしろパズル

●発売元：	コナミ		
●発売日：	3月26日		
●ジャンル：	パズル		
●価　格：	6800円		
●容　量：	64M	●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

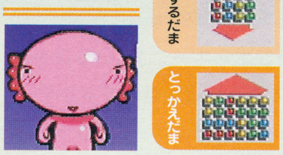
発表からあっと言う間の発売になった『ぱずるだま』。3本のゲームが楽しめるお得なソフトだけど、これが一度ハマるとなかなか止められないおもしろさを持っているんだ。対戦ならさらに盛り上がるから春休みはこれで決まりかな。

10人のキャラクターの「こうげきだま」パターンを紹介

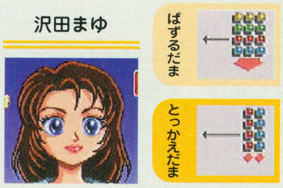
まこりん


ぱずるだま
とっかえだま

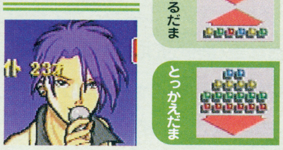
ウパ太


ぱずるだま
とっかえだま

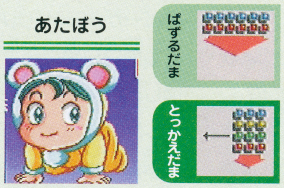
沢田まゆ


ぱずるだま
とっかえだま

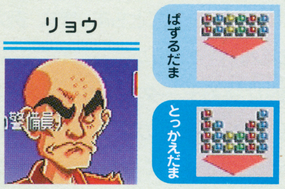
シンwith クリスタルマイト


ぱずるだま
とっかえだま

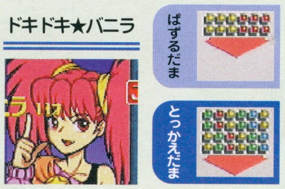
あたぼう


ぱずるだま
とっかえだま

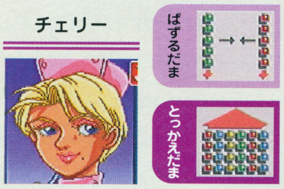
リョウ


ぱずるだま
とっかえだま

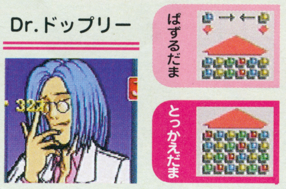
ドキドキ★バニラ


ぱずるだま
とっかえだま

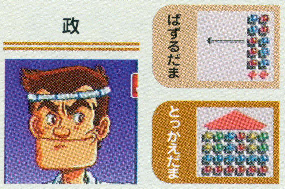
チェリー


ぱずるだま
とっかえだま

Dr.ドップリー

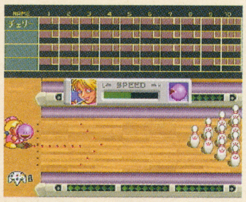

ぱずるだま
とっかえだま

政

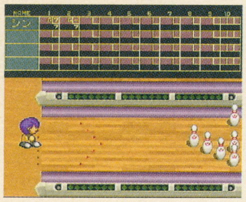

ぱずるだま
とっかえだま

対戦ころがしだま　ティーブレイクはころがしだまで

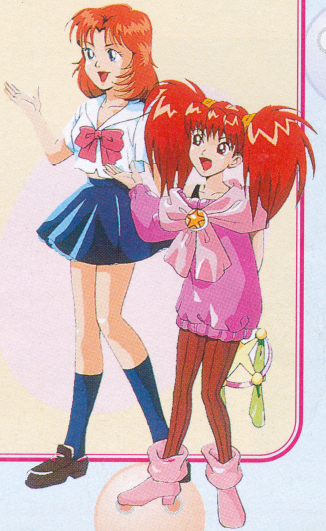
4人で楽しめるボウリングゲーム『ころがしだま』。パズルで疲れた頭を休めるにはもってこいのゲームなんだ。しかも魔球も投げられるらしいので、いろいろと試してみてはどうかな？


NAME
チェリー
SPEED

←1人でも気軽に遊べるボウリングゲームなんだ

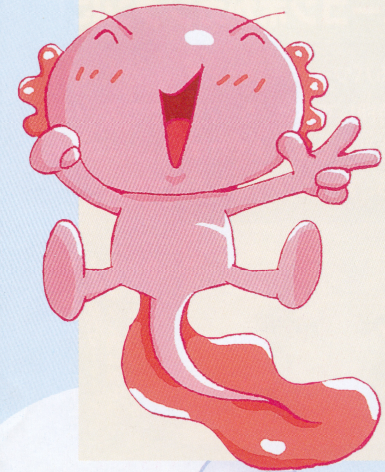


←方向、球のスピードなどを決めて投げるのだ

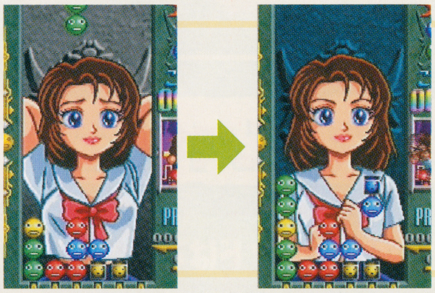


対戦ぱずるだま　3つそろえて消すだけなのに、何でこんなに奥が深いの？

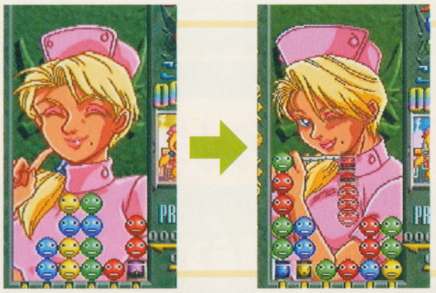
まずは『ぱずるだま』。「おおだま」を3つ以上そろえて消すだけの単純ルールだけど、一度にたくさん消せる「連鎖」をするためには積み方も考えなくてはいけないぞ。基本的には同じ色の「おおだま」を2個ずつ固めておくと、連鎖がしやすくなるぞ。



基本的な積み方を紹介していこう

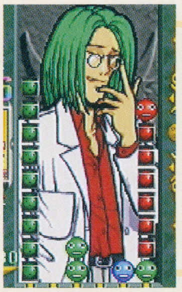


◆青で赤が3つそろうのをジャマしているみたいだけど、この青を消せば赤も消える2連鎖になるんだ

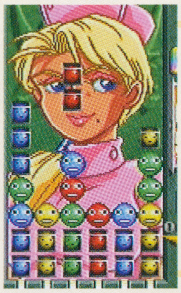


◆同じく青で黄色と緑をふさいでみました。上手い具合に赤&青が来たので一気に連鎖したのだ

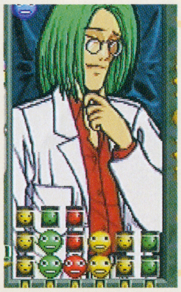
キャラクター別の対策を練っておけば大丈夫だ



◆対チェリーのような縦組みの「こうげきだま」には縦連鎖で打ち消していこう



◆対Dr.ドップリーでは横組の「こうげきだま」が来る。横に積んで連鎖できるように



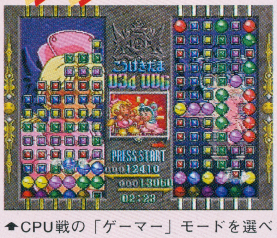
◆対シンも縦組みの「こうげきだま」が降ってくる。縦に積んで連鎖させよう

キャラクターがそれぞれ持っている「こうげきだま」によって、戦い方も考えていこう。それを利用すれば、こちらも連鎖しやすいからね。敵の「こうげきだま」のパターンをよく覚えておけば、大丈夫だぞ。

対戦とっかえだま　せわしない、でも連鎖がたまらないのです

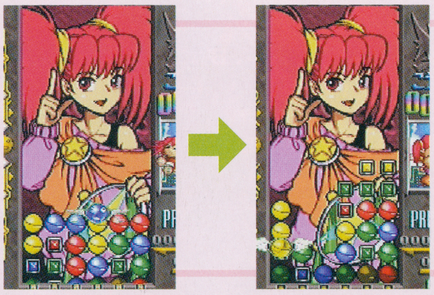
画面上をとっかえひっかえする『とっかえだま』は、とにかく連鎖が魅力。自分の思い通りの位置に「おおだま」をおけるので、効率よく連鎖させることができるんだ。初心者でも1回プレイすればコツは飲み込めるはずだ。とにかく連鎖、連鎖のバトルになるぞ。

大連鎖合戦はとどまることを知らず

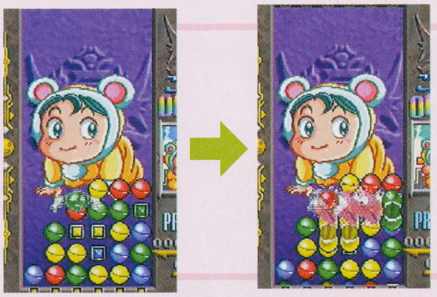


◆CPU戦の「ゲーマー」モードを選べば、連鎖、連鎖の大合戦になるんだ

基本テクニックでムダのない「とっかえ」をしよう!!



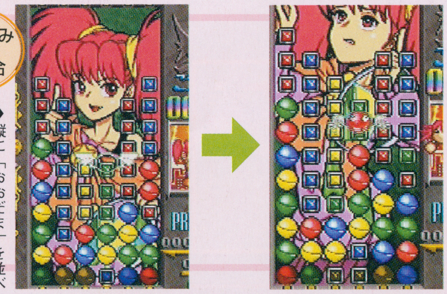
◆とっかえた「おおだま」をそのまま消せるところに移動していけば、ムダなくスピーディに消すことができるぞ



◆「おおだま」を抜くことによって消える場合もある。2個以上「おおだま」のあるところを素早く探そう

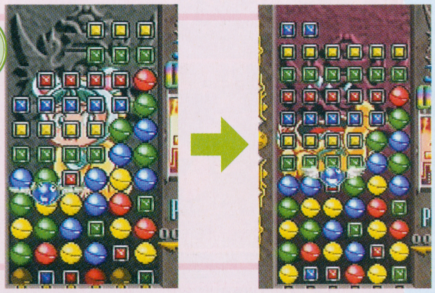
相手の「こうげきだま」を利用して連鎖させよう

たて積みの場合



◆縦に「おおだま」を並べていけば連鎖スタート。連鎖中は操作できなくなるぞ

ヨコ積みの場合



◆横に「おおだま」を並べて連鎖スタート。一番下のラインで消すとベストだぞ

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

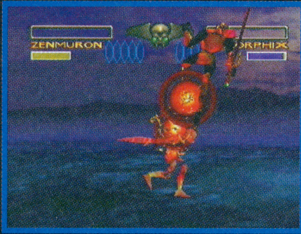
スペースダイナマイツ

●発売元：ビック東海
●発売日：3月27日
●価　格：6800円
●容　量：64M
●ジャンル：3D対戦格闘
●プレイ人数：1〜2人　●コントローラパック：非対応

『スペースダイナマイツ』スペシャルコマンド大紹介!!

コマンドを残らず全紹介

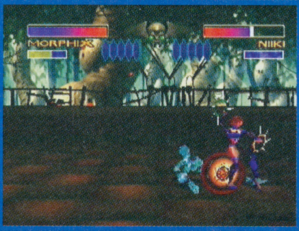
剣による縦斬り、横斬りが基本のこのゲーム。最高9ヒットまで続くコンボは、熱い対戦を盛り上げる格ゲーの見せ場だ。今回は、取り説に載らなかった各キャラのコマンドを紹介していくぞ。



◆最大8〜9連までのコンボを各キャラそれぞれもっているのだ。君はどこまで出せるかな

各キャラ共通コマンドはこれ

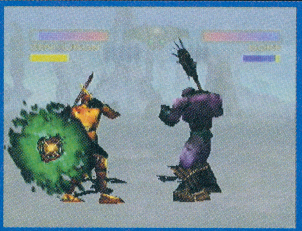
Bボタンで投げ技、↓↘→+Aボタンで飛び道具。→→hold+◁がダッシュ攻撃、→→hold+▽がスライディング攻撃と各キャラ共通の攻撃コマンドがある。まずは覚えておこう。



◆スライディング攻撃は全部のキャラに共通するコマンド。出足をとめるのに役立つぞ

スーパーコンボがカンタンに！

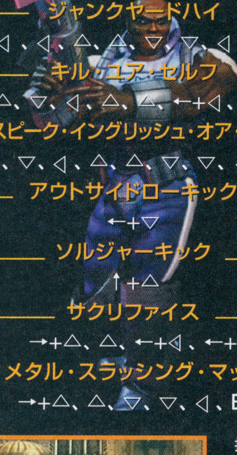
画面にあるパワーゲージがたまった時にABボタンを同時押しすると、5〜7ヒットのスーパーコンボが炸裂するぞ。決まれば、いっぱつ逆転できるから、爽快な気分になるはずだ。



◆ダメージゲージの下にあるのがパワーゲージ。ABボタン同時押しの他にも入力コマンドがあるらしい・・・

アーロン・マーブリック

手榴弾やプラズマボルトといった飛び道具にパワー空手で接近戦もこなすぞ。



ブロークンエルボー
◁、◁、△、△、←+◁、←+◁

ジャンクヤードハイ
◁、◁、△、△、▽、▽、◁、B

キル・ユア・セルフ
△、▽、◁、△、△、←+◁、←+◁

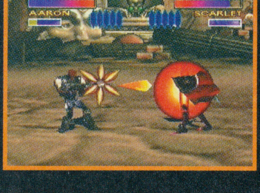
スピーク・イングリッシュ・オア・ダイ
△、▽、◁、△、△、▽、▽、◁、B

アウトサイドローキック
←+▽

ソルジャーキック
↑+△

サクリファイス
→+△、△、←+◁、←+◁

メタル・スラッシング・マッド
→+△、△、▽、▽、◁、B



◆→→+△で飛び道具のプラズマボルトだ。手榴弾と合わせてふたつ飛び道具を持っているのだ

ゴ　ア

一撃が重く、かなりのダメージを敵に与えることができるが、逆に隙も大きい。

ヴォイヴォットシンキ
◁、◁、↓+◁、◁、↓+△、△

スフェロヴォリア
◁、◁、↓+◁、◁、△、B

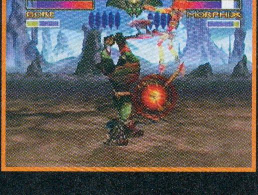
ヴォイヌラスク
△、△、◁、↓+△、△

スフェロバクチーニ
△、△、◁、△、B

トゥッフォ
↑+△

スキタロドロミア
↙+◁、◁、↓+△、△

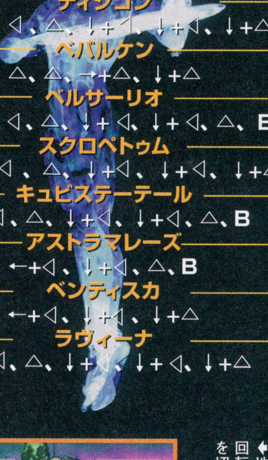
スフェロアゴネス
↙+◁、◁、△、B



◆▽、↓+◁で上下段連続の浮かし技。ここからコンボをつなげれば、必殺まちがいなしだ

モーフィック

レッグカッターのように体を変形させることで相手の意表をつく。パワーは中位。



フェヒデン
◁、◁、◁、△、↓+◁、↓+◁、△、B

ディジゴン
◁、◁、◁、△、↓+◁、↓+◁、↓+△

ベバルケン
△、△、→+△、↓+△

ベルサーリオ
△、△、◁、△、↓+◁、↓+◁、△、B

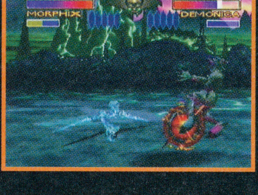
スクロペトゥム
△、△、◁、△、↓+◁、↓+◁、↓+△

キュビステーテール
→+◁、△、↓+◁、↓+◁、△、B

アストラマレーズ
←+◁、↓+◁、△、B

ベンティスカ
←+◁、↓+◁、↓+△

ラヴィーナ
→+◁、△、↓+◁、↓+◁、↓+△



◆地中に半身を埋めながら回転し鋭いカッターで相手を切り裂くレッグカッター

※コマンド表のうち、←はスティックか十字キーを入力する方向、△はそれぞれCボタンユニットに　AはAボタンに、BはBボタンに対応しています。キャラは右向きです。

スカーレット

もっとも正攻法な剣の技をみせる。そしてスーパーコンボドッケンは破壊力大。

フルメン
◁、△

ドルセロス
◁、◁、↓+◁、△、B

アネモス・ブリッツ
◁、◁、↓+◁、△、△、↓+◁

フルメンダ
△、△、△

ドッケン
△、△、↓+◁、△、B

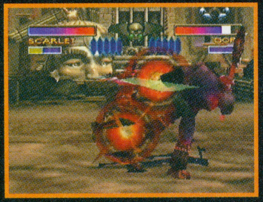
アネモス・エーリノス
△、△、↓+◁、△、△、↓+◁

ローカッター
↙+◁

タンペート
↑+△

ヴィエーチル
↘+◁、△、B

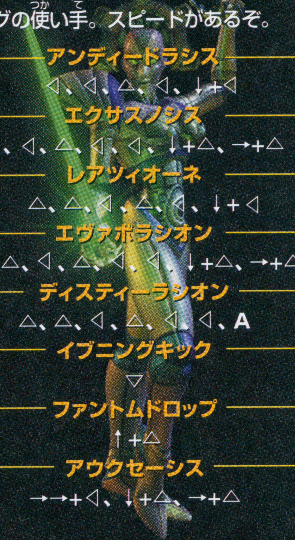
ブレッザ
↘ +◁、△、△、↓+◁



←上、下段を間髪を入れずに叩き斬るスクリュードライバー（→→+◁）。ほとんど防御不可能だぞ

イ ブ

剣の舞いという言葉がふさわしいフェンシングの使い手。スピードがあるぞ。



アンディードラシス
◁、◁、△、◁、↓+◁

エクサスノシス
◁、◁、△、◁、◁、↓+△、→+△

レアツィオーネ
△、△、◁、△、◁、↓+◁

エヴァボラシオン
△、△、◁、△、◁、◁、↓+△、→+△

ディスティーラシオン
△、△、◁、△、◁、◁、A

イブニングキック
▽

ファントムドロップ
↑+△

アウクセーシス
→→+◁、↓+△、→+△

←流麗なフェンシングの動きが魅せる三連コンボ技ワポル。女剣士イブの得意技だ

ゼンムロン

最後に投げが入るコンボは迫力満点。どんな敵も最後は投げで決めたくなるぞ。

怨剣喰投
◁、◁、△、▽、△、B

怨剣連撃蹴
◁、◁、△、▽、▽、▽、←+▽、▽

憎念喰投
△、△、△、▽、△、B

憎念連撃蹴
△、△、△、▽、▽、▽、←+▽、▽

禅無喰投
▽、▽、→+▽、△、▽、△、B

禅無連撃蹴
▽、▽、→+▽、△、▽、▽、▽、←+▽、▽

天空喇叭
↑+△

連撃最終撃
→+△、▽、▽、▽、←+▽、▽

気練撃蹴
→+▽、▽、←+▽、▽

←ブーニン道の神髄を見せてくれるのが大蛇喰投。4ヒットの後の投げがかなりかっこいいぞ

デモニカ

剣のかわりにその爪が武器となる変則攻撃が主体。パワーとスピードがあるぞ。

バシリッサ
◁、◁、△、◁、↓+△、B

アクトクラティラ
◁、◁、△、◁、△、↓+◁、↓+◁、△

レギーナ
△、△、△、◁、↓+△、B

インペラトリーチェ
△、△、△、◁、△、↓+◁、↓+◁、△

ヘルズプレス
↑+△

アンゴワッス
→+△、◁、↓+△、B

ヴァストールク
→+△、◁、△、↓+◁、↓+◁、△

←→→+◁のコマンドで獣のように、襲いかかるヘルズクラッシュ！3連発の中段攻撃だ

ニッキ

ファラロンリングを持っているが、スピードのある脚技と技の多さで勝負する。

サルターレ
◁、◁、▽、←+▽、↓+△、↓+△、→+△

ディベルティード
◁、◁、▽、←+▽、↓+△、↑+▽

シンパティコ
△、△、↓+◁

サルターレドガ
△、△、▽、←+▽、↓+△、↓+△、→+△

シュプリンゲンヌオターレ
▽、▽、▽、←+▽、▽、→+▽

ニッキドロップ
↑+△

ロースラッシュ
↘+◁

アンジェニュ
→+▽、↓+△、↓+△、→+△

ラガッツァ
↙+△、↓+△、→+△

←下段、上段で倒しておいてとどめのダウン攻撃まで足技だけの3連コンボがキャンディットだ

中ボス　ソノーク

射程の長いドリルクラッシュや2種類の飛び道具など中ボスらしく有利なキャラ。

ハイパーローショットコンボ
◁、↓+△

ハイスラッシュミドルスラッシュスロー
◁、◁、→+△、→+△、B

ミドルスラッシュローキック
△、△、↓+▽

ミドルスラッシュグラブスローコンボ
△、△、→+△、→+△、B

ミドルスラッシュロージャブコンボ
△、△、→+△、↓+△、◁、↓+◁

ケンカキック&無限
▽、→+▽

ライジングアッパー
→→+A

ドリルクラッシュ（ハイ）
→→+△

ブラッドファン
→→+◁

ドリルクラッシュ（ロー）
↙+◁

クラッシュアッパー
↘+△

バックナックル
←←+◁

フライングカッター
中距離から←←+△

トリプルケンカキック
←←+▽

ダブルスラッシュグラブスローコンンボ
→+△、→+△、B

アッパープレスロージャブコンボ
↙+△、◁、↓+◁

ミドルスピンキック
↘+◁

©KRONOS™ @DIGITAL ENTERTAINMENT INC.

ソニックウイングス アサルト

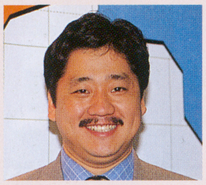
今回は最初のステージとなる"TOKYO"面を徹底攻略！

今回は最初のステージとなる"TOKYO"面を徹底攻略！　これを読めばクリアはもちろん、飛躍的にスコアが伸びることも間違いなし。また「東京ゲームショウ'98春」(3月21日～22日幕張メッセで開催)で行われる『ソニックウイングス アサルト』のハイスコア大会にも役立つはず。その優勝者には、なんとアメリカ複葉機体験＆航空ショウ観覧ツアー4泊6日の旅が贈られるのだ。見逃すな！

●発売元：ビデオシステム
●発売日：発売中
●ジャンル：3Dシューティング
●価格：6980円
●容量：64M
●プレイ人数：1～2人
●振動パック：対応
●コントローラパック：非対応

第1ステージ"TOKYO"を徹底攻略

ビデオシステムの前田さんから一言



⬆今回の攻略記事では大変お世話になりました。ほんと大感謝してます!

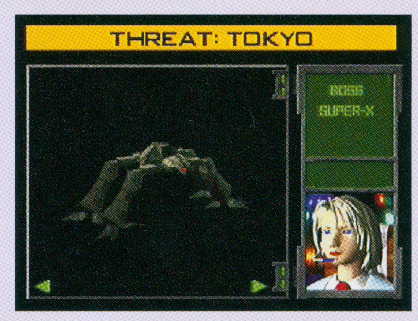
みなさま大変お待たせしました。ついに発売です。ゲームショウに出展しますので東京の近くに住んでいる人はぜひ大会に参加して下さい。大会の制限時間は10分でレベルはノーマルのみ。発売から時間がないこともあって苦労するかもしれませんが今回の攻略記事をたよりにがんばって練習を積んで下さい。まずは100万点を目標にしてボーナススターをいかにとるかを研究するのがいいかも。アメリカ西海岸の真夏の青い空と青い海が君を待ってるぜ(笑)。

第1ステージの任務

水没してしまった東京が舞台となる第1ステージ。ここでの任務は、迫り来る敵機から、新宿都庁を15分間守り抜くことだ。もしくは敵のボスであるSUPER-XXを倒すことでも、都庁を護衛したことになり、任務は完了する。

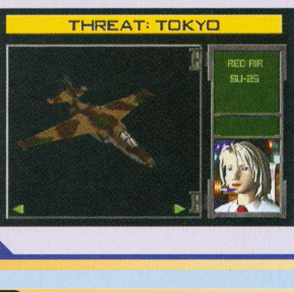
ここで出現する全敵機をチェック！

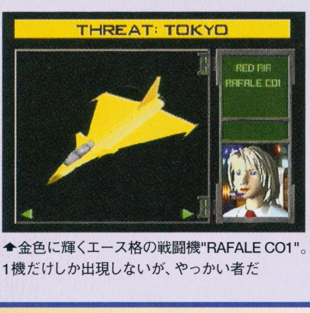
まず、このステージで出現する敵機を、しっかりと頭に叩き込むのが攻略の第1歩。出てくる敵機は全部で5機種。肝心のボスである"SUPER-XX"は、後ほどの攻略に詳しく書いたのでそちらを参考にしほしい。SUPER-XX以外では、戦闘機の"RAFALE CO1"が一番やっかいな敵だろう。こいつは緋炎が操る"FS-X"と同性能を持つクセ者なのだ。そして同じく戦闘機である"Su-25"の耐久力にも注意したい。あとのヘリ系はザコ的存在なのでそんなに苦戦はしないはずだ。



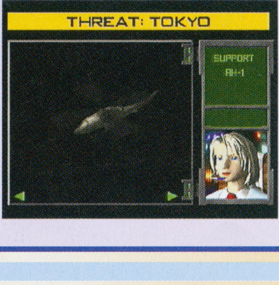
⬅ボスの"SUPER-XX"。装甲のブ厚さによる耐久力は、他を圧倒している

⬇ミサイル数発ぐらいでは落とせない頑丈な戦闘機"Su-25"。ここでは3機出現する

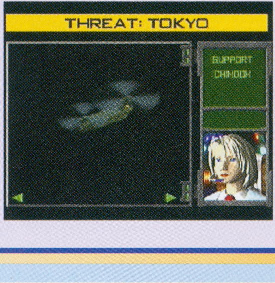




⬆金色に輝くエース格の戦闘機"RAFALE CO1"。1機だけしか出現しないが、やっかい者だ



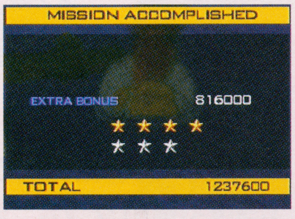
⬅ヘリの"AH-1"。ボスの護衛をしている。ミサイル2発くらいで撃墜できるぞ



⬅ボスの護衛をしているヘリ"CHINOOK"。ヘリ系は低速なので、なかなか捕えにくいかも

ハイスコアへの道

ハイスコアを狙うには、ステージクリア後に加算されるスターボーナスを、より多くゲットすることが重要だ。スターボーナスにはゴールドスターとシルバースターの2種類があって、そのボーナス内容も様々。中でもシルバースターがもらえる難しいボーナス条件をクリアすれば、得点がぐぐっと伸びてくるぞ。この面でのその条件は「都庁をノーダメージで守り抜くこと」、「自機をノーダメージでクリアすること」、「敵機を全て自機だけで撃破すること」の3つ。この3つに気を遣いながら戦うことが、ハイスコアへの近道なのだ。パーフェクトにこなすのは難しいけど、頑張ってみよう。

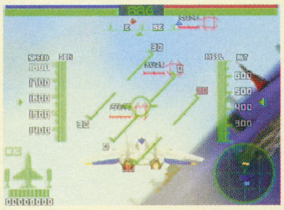

MISSION ACCOMPLISHED
EXTRA BONUS 816000
★★★★
★★★
TOTAL 1237600

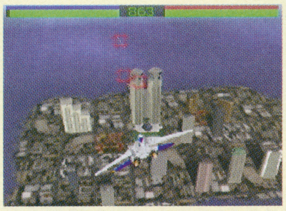
⬆この面では、全部で7個のスターをとればパーフェクト。このような、かなりの高得点になるぞ

攻略へのポイント1

Su-25との戦い

開始してすぐに3機編隊のSu-25が都庁に向かってくる。こちらには僚機として戦ってくれる仲間が3機いるので、自機を含めると数の上では上回っているのだが、ボーナス条件である「都庁をノーダメージで守り抜くこと」を考えれば、気が抜けない。しばらくは都庁の周りからはなれずに、この3機編隊を早々と撃墜したいところ。また、この時に僚機がそれぞれに狙っているSu-25を撃墜すると、その後の行動が僚機によって変化するのだ。F-14のホークとFS-Xの緋炎は自機のサポートに、A-10のグリンダはボスに直行、Su-35のヴォルクは助けたことに怒って周囲の敵を撃墜しまくるぞ。

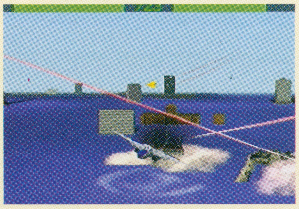

⬆3機で攻めてくるSu-25。僚機のその後の行動を考えて、どの機体を最初に倒すか決めよう

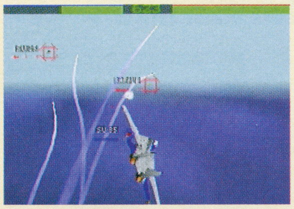

⬆ボーナスのためにも、なんとしても都庁を無傷で守りきれ！

攻略へのポイント2

RAFALE C01との戦い

ボスの護衛をしている金色の隊長機RAFALE C01。FS-Xにも劣らない機体性能で、ディフェンスウエポンも駆使する強敵だ。クリアだけを目指すなら、こいつを無視してSUPER-XXを倒しに行く方が無難なのだが、ボーナス条件である「敵機を全て自機だけで撃破すること」を考えればそうもいかない。しかも「自機をノーダメージでクリアすること」も考えれば、ハイスコアへのかなりの難関となる。一番気をつけたいのは、1対1で戦わないことだ。僚機とRAFALE C01が戦っているところにトドメをさしにいくか、もしくは僚機にサポートしてもらいながら慎重に戦うのがベストだろう。

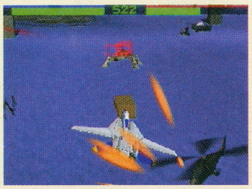

⬆ボスに手を出そうもんなら、すぐに護衛の隊長機RAFALE C01が攻撃してくるぞ。


⬆10発のディフェンスウエポンを持つRAFALE C01。根気よく攻めよう。

攻略へのポイント3

ヘリを残さず倒せ！

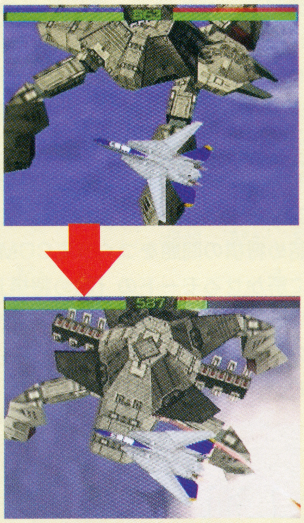
ボスの周辺を囲む8体のヘリCHINOOKとAH-1。こいつらも1機残らず撃墜しないと、ボーナスに響いてくるので、見逃さないでほしい。基本的には、相手の攻撃が届かない位置からロックオンして、ホーミングミサイルで攻撃するのがラクな攻撃方法だ。自機がA-10だったらできないんだけどね。


⬆ボーナスを狙うなら、ザコと思わずに慎重に戦うことが大切

攻略へのステップ4

ボスには弱点が!

実は、ここのボスであるSUPER-XXは未完成なまま出撃してしまったので、正面低空に対する防御が甘くなっているのだ。SUPER-XXの足の下を潜り抜けるつもりで、正面からゆっくり低速で接近して攻撃するのがポイントだ。足の下をすり抜けたらアフターバーナーで一気に加速して安全な場所まで逃げよう。また最初はブ厚い装甲でなかなかダメージが与えられないけど、時間が経つと上部のハッチが開いて装甲が薄くなる。この機会を見逃さないで攻撃すればかなりの大ダメージを与えられるはずだ。しかしハッチが開くと攻撃が激しくなるので注意してね。


⬆上がハッチが閉まっている状態。下が開いている状態だ。よくチェックしてから戦いに挑もう

森田将棋64
題字 十五世名人 大山康晴
©1997 SETA CORPORATION
©1997 RANDOMHOUSE / KAZURO MORITA
©1997 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD.
©1997 JAPAN SHOGI ASSOCIATION

初の通信カートリッジ 熱い通信対局が楽しめる！

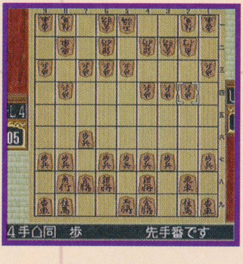
●発売元：	セタ		
●発売日：	4月予定		
●ジャンル：	テーブル（将棋）		
●価　格：	9800円		
●容　量：	64M	●プレイ人数：	1～2人
●通信カートリッジ：	対応	●コントローラパック：	対応

とうとう『森田将棋64』が編集部にきた！注目の通信機能は、勝負士の魂に火をつけるぞ。将棋ファンなら、絶対満足するこのソフト。今回は期待の通信カートリッジとサービスにスポットをあてて紹介しよう。

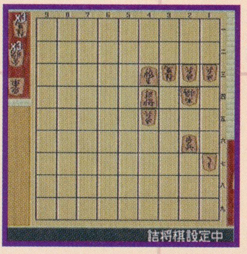
森田将棋64で君の部屋が将棋道場に！絶対買いの将棋ソフトが登場だ！

王将 将棋ソフトの名人位。それが森田将棋シリーズ

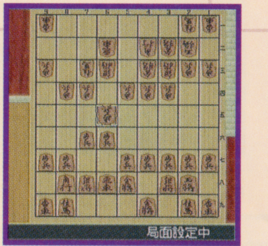
森田将棋シリーズといえば、FC時代からその強さには定評のある将棋ソフト。コンピュータ将棋プログラムのベテラン、森田氏が開発しているその思考ルーチンは、コンピュータ将棋選手権で、常に上位を争うほどで、実力は折り紙つきだ。新作を出すごとに棋力をアップして、常にユーザーの期待にこたえ続けたきた森田将棋シリーズ、その集大成ともいえるのが、4月に発売されるこの『森田将棋64』だ。対COM戦モードの対局室は、最新の思考ルーチンが64のパワーを得たことで、確実に強くそして速くなっている。また森田シリーズでお馴染みの段級位認定モードも健在。森田将棋の段級位認定試験に合格し、申請料を添えて将棋界の総本山、日本将棋連盟に申請すれば、正式な段級位の免状が、君の手に届くのだ。他にも自由な駒組をつくって対局するモードの「研究室」や自分で詰め将棋の問題をつくってCOMに解かせるモードの「詰め将棋」など、定番とよばれるモードはそのままで満足いくものに仕上がっている。



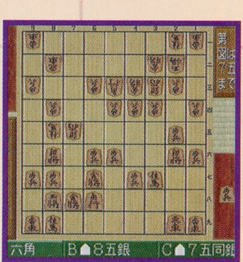
↑対局室のコンピュータの強さは6段階。レベル1でもかなり強く設定されているぞ



↑5手詰めの問題。森田将棋64の詰め将棋なら、あっというまに解いてしまう。君なら何分で解ける？



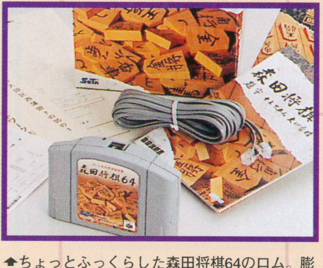
→研究室では、いろんな戦法や陣形を組んでから、対局できるのだ。苦手な組手をよく研究しよう


六角
B▲8五銀
C▲7五同銀

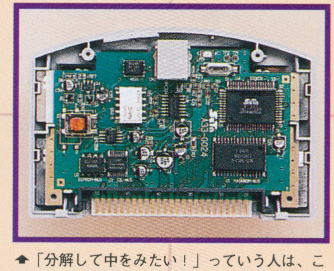
→3級から3段まで認定してくれる段級位認定。ただし上級、中級、初級にわかれた試験は一発勝だから、実力がついてから挑んだほうがいい

王将 通信機能内蔵！通信対局が手軽になった！

さらに『森田将棋64』は、発売元のセタが独自に開発した通信機能を搭載したことで、電話回線を利用したいろんな通信サービスを受けられるようになっている。通信サービスや通信対局といえば、高価なパソコンを買った上で、煩雑な接続をこなさなければできなかった。けれど『森田将棋64』なら、パソコンやモデムなんかは買わなくても、『森田将棋64』とどの家庭にもあるふつうの電話線だけで、とっても充実した通信サービスが受けられるのだ。まさにゲームを変えた、将棋ソフトを変えたと言ってもいいほどの進化をとげている『森田将棋64』。将棋ファンなら絶対に、そうでない人でも買う価値のあるソフトだぞ。



↑ちょっとふっくらした森田将棋64のロム。膨らんだ部分に電話線のさし込み口がついているのがわかるよね



↑「分解して中をみたい！」っていう人は、これを見て我慢しよう。自分で分解すると故障の原因になるから絶対にしないように

さあ、君の部屋を将棋道場にしてみよう！

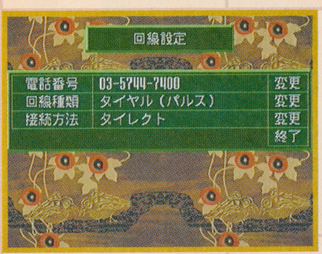
さるも驚く簡単接続！

通信対局はやってみたいけど、接続のしかたがむずかしそうって思っている人。『森田将棋64』は、そんな心配ご無用だ。ロム上部に空いている穴に、君の家の電話線を差し込めば接続は終わり。「えっこれだけ!?」って思わず叫びたくなるほど簡単なのだ。機械オンチの人でも安心だ。

⬆ホントにホント超カンタン。でもロムに電話線をつけてる間は電話は使えなくなるぞ

設定を終えて日将連ネットにログインだ

電話線の接続を終えたら、日将連ネットにさっそくログインしてみよう。日将連ネットの電話番号を入力するか、自宅近くにある接続ポイントの電話番号を入れて、おためし用の仮IDとパスワードを打ち込もう。後は接続するためのボタンいっぱつで、日将連ネットにつながるぞ。



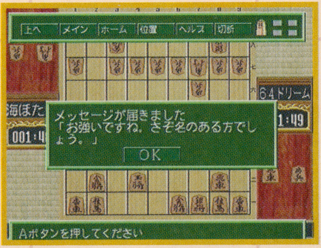
回線設定

電話番号	03-5744-7400	変更
回線種類	ダイヤル（パルス）	変更
接続方法	ダイレクト	変更
		終了

⬆ちょっととまどうのが電話回線の種類。ダイヤルを押してみて「ピッポッパ」はトーン、「チチチ」という音はパルスと覚えておこう

通信サービスその1　通信対局

ここでは日本全国どこに住んでいる人たちとでも通信で対局できるぞ。対局の成績に基づいた順位づけが行われるので、ほぼ同じ棋力の人同士をコンピュータが結びつけてくれるなんてこともある。他にも将棋を教えてもらいたい人たちのための将棋教室などもあるぞ。



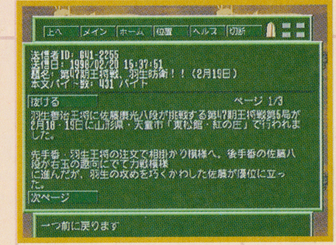
メッセージが届きました
「お強いですね。さぞ名のある方でしょう。」
OK

Aボタンを押してください

⬆対局をしながら、会話を楽しむこともできるぞ。「お強いですね」なんて、おだてとわかっていても嬉しいひとことだね

通信サービスその2　掲示板

ここではユーザー同士、電子メールをやり取りして情報交換することができるぞ。またユーザーが自由な話題で会話するフリートークや日将連ネットが提供する将棋ニュースなどもあって、将棋に関する最新ホットなネタが集まっている。だから毎日覗いてみたくなるんだなこれ。



送信者ID: 641-2255
送信日: 1998/02/20 15:37:51
題名: 第47期王将戦、羽生防衛！！（2月19日）
本文バイト数: 431 バイト

抜ける　ページ 1/3

羽生善治王将に佐藤康光八段が挑戦する第47期王将戦第5局が2月18・19日に山形県・天童市「東松館・紅の庄」で行われました。

先手番・羽生王将の注文で相掛かり模様へ、後手番の佐藤八段が右玉の趣向にでて力戦模様
に進んだが、羽生の攻めを巧くかわした佐藤が優位に立った。

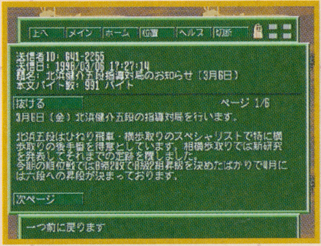
次ページ

一つ前に戻ります

⬆将棋界のホットニュースがリアルタイムで配信される。公式戦の結果はもちろん、イベントなどのニュースもあるんだ

通信サービスその3　指導対局

その他にも別料金がかかるけど、プロの棋士による指導対局があるのだ。女流棋士から若手の指導棋士、時にはなんと谷川竜王名人や羽生四冠が指導してくれたりもするのだ。さらに、日本将棋連盟公認の段級位認定までも通信サービスで受けられる。ホント充実したサービスがそろっているぞ。



送信者ID: 641-2255
送信日: 1998/03/06 17:27:14
題名: 北浜健介五段指導対局のお知らせ（3月6日）
本文バイト数: 991 バイト

抜ける　ページ 1/6

3月6日（金）北浜健介五段の指導対局を行います。

北浜五段はひねり飛車・横歩取りのスペシャリストで特に横歩取りの後手番を得意としています。相横歩取りでは新研究を発表してそれまでの定跡を覆しました。
今期の順位戦では8勝2敗でB級2組昇級を決めたばかりで4月には六段への昇段が決まっております。

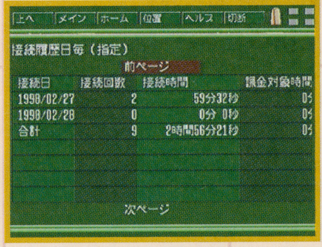
次ページ

一つ前に戻ります

⬆オンラインで段級位の申請をすることもできるのだ。お手軽だけど実力がないともちろん免状はもらえないのであしからず

通信サービスの料金はいくら位？

もちろんこれらの通信サービスを利用するにはサービス料が必要になってくる。まず日将連ネットへの入会手数料が1500円（初めての時のみ）、そしてサービス利用料が1分10円（A会員）かかり、電話代が3分10円かかるぞ。1局が60分とすれば、電話料金と合わせて800円で遊べる。まあ納得できるお値段かな？



接続履歴日毎（指定）

前ページ

接続日	接続回数	接続時間	課金対象時間
1998/02/27	2	59分32秒	0
1998/02/28	0	0分 0秒	0
合計	9	2時間56分21秒	0

次ページ

⬆1ヶ月の接続時間は、 通信の履歴をみればばっちりわかる。まだ2時間か、もうちょっと遊ぼうかな

通信サービスを提供する日本将棋ネットワークって？

プロによる公式戦の棋譜をデータ化するなど、（社）日本将棋連盟お墨つきの会社が、充実した通信サービスを提供している日本将棋ネットワーク（株）。何台ものパソコンとものすごく高そうなホストコンピュータが24時間ぶっとおしのネットワークを支えているのだ。

⬆パソコンとホストコンピュータに囲まれた日本将棋ネットワーク（株）のオフィス。指導対局では、谷川名人がここに来ることも

やっぱり人相手は面白いよね！

最近パソコンのゲームにはまってた。ネットでつながった通信対戦はほんと白熱するからね。それとまったく同じ面白さが味わえるのがこの『森田将棋64』。見知らぬ人との真剣勝負がいつでもできるし、他の人たちの対局を観戦するのも楽しいんだ。通信料金を気にせず遊べる定額制のサービスがあったなら、きっとハマルんですけど・・・。セタさんお願いしますね。

©1997 SETA CORPORATION ©1997 RANDOMHOUSE/KAZURO MORITA©1997 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD. ©1997 JAPAN SHOGI ASSOCIATION

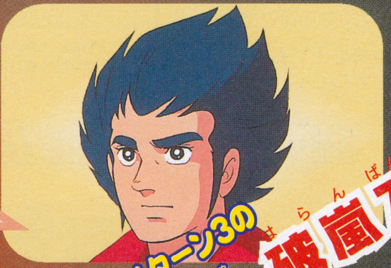
スーパーロボットスピリッツ

今回は番外編！ みんなで歌おう「鋼の魂」

●発売元：	バンプレスト
●発売日：	98年春
●ジャンル：	3D対戦格闘
●価　格：	7800円
●容　量：	128M
●プレイ人数：	1〜2人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

黄金コンビが熱唱！これが魂の歌だ！

今回はゲームの紹介からちょっと離れて、『スーパーロボットスピリッツ』のテレビCMで流れるCMソング「鋼の魂」について紹介してしまおう。いや、すごいのだよこの歌が。なんつっても歌っているのがあの「マジンガーZ」の水木一郎さんと「ドラゴンボールZ」の影山ヒロノブさん！そして作曲が「燃えるアニソン作らせたら宇宙一」とよばれる渡辺宙明さん！こいつは燃えるぜ！


歌詞をおぼえてげんきに歌おう！

ダイターン3の操縦者 破嵐万丈

鋼の魂　作詞　なかの★陽　作曲　渡辺宙明

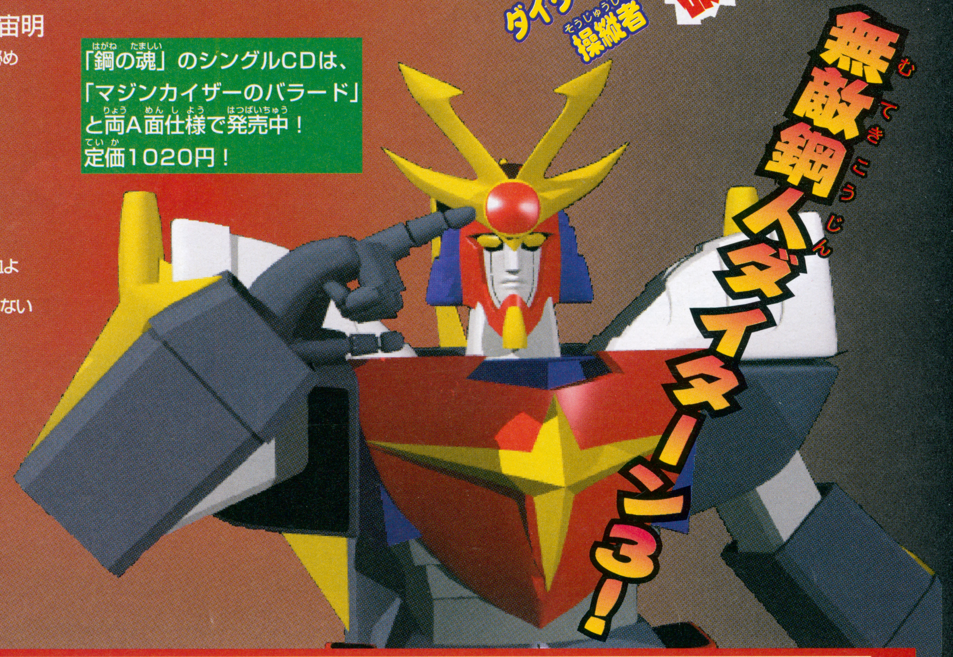
1番　SUPER ROBOT SPIRITS　燃えろ正義　熱き勇気秘め
SPIRITS OF STEEL　鋼の夢　漢（おとこ）の夢だ
地球を狙う侵略者ども　銀河を埋め尽くす　悪の大軍団
たとえどんなに強い敵でも　逃げはしない　嵐の中
さあ 飛び立て
鋼鉄　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今 駆けろ
優しき友よ　しばしの別れ
必殺 ガンガン　パンチ　バンバン　今　叫べ
信じているぜ　鉄の心を　俺たちの友情だ
SUPER ROBOT SPIRITS　いくぜ　ガンガン

2番　SUPER ROBOT SPIRITS　燃えろ生命　熱き赤い血よ
SPIRITS OF STEEL　鋼の夢　不滅の夢だ
花咲く大地　風の思い出　焼けた街をぬらす涙　もういらない
悪いやつらを　叩きのめすため　己鍛え心すまし
修羅　修羅　SHOOT
鋼鉄　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今　怒れ
戦う友よ拳を重ね
烈風　ガンガン　キック　バンバン　今 吠えろ
平和の祈り　熱い闘志　俺たちの約束だ
SUPER ROBOT SPIRITS　とばせ　ガンガン

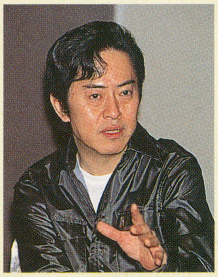
セリフ「君がいつか戦うとき 思い出してくれ
逃げ出さない勇気 守り抜く優しさ それが鋼の魂だ!
OK! Let's GO!!」

鋼鉄　ガンガン　ダッシュ　ダンダン　今　走れ
優しき友よ　しばしの別れ
必殺　ガンガン　パンチ　バンバン　今　叫べ
信じているぜ　勝利の凱歌　俺たちの朝焼けだ
SUPER ROBOT SPIRITS　いくぜ　ガンガン

「鋼の魂」のシングルCDは、「マジンカイザーのバラード」と両A面仕様で発売中！定価1020円！



スパロボファンへ2人からのメッセージ！



いくぜ雄叫び日本一!!
水木一郎さん

アニソン新世代の帝王!!
影山ヒロノブさん

水木一郎さんからのメッセージ

ゲームのおかげで、僕のことを知らなかった世代がまた僕の歌を聴いてくれるようになったのはすごくうれしいです。この歌で僕のことを知ってくれたみなさんと、どこかで出会えるといいですね。

影山ヒロノブさんからのメッセージ

ここ1〜2年ゲームの歌を歌うことが多いので「ゲームフリークにささえてもらってる」という気持ちがすごくあるんですよ。だから「影山の歌っていいよな〜」と思ってもらえるようにがんばります。

お得なはみだし情報！

毎月新聞111ページにも『スピリッツ』関連の情報があるぞ！それから読者プレゼントのコーナーには水木さんと影山さんのサイン色紙とサイン入りCDのプレゼントがあるぞ！

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1998

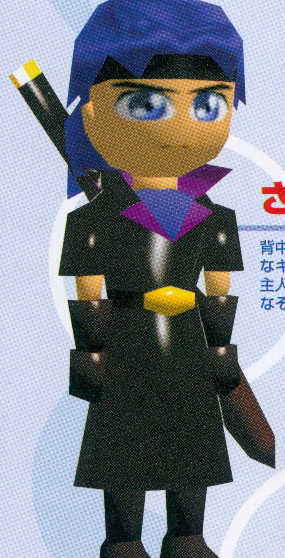
おねがいモンスター

●発売元：	ボトムアップ
●発売日：	未定
●ジャンル：	育成シュミレーション
●価　格：	未定
●プレイ人数：	未定

先月号でお願いした「君の考えたモンスター募集」に本当にたくさんの応募をいただきありがとうございます。3月4日現在で応募は200通を超えました。毎日届くモンスターのイラストを見るのは本当に楽しみです。しかし『おねがいモンスター』に登場するモンスターは全部で500種類以上。もっともっと送ってね！

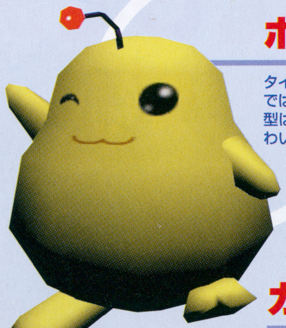
今月はボトムアップで現在開発中のモンスターを大公開!!

発売日などの情報は未定だが、着々と開発が進行している『おねがいモンスター』。今月は、ボトムアップさんから届いた新キャラとモンスターをドドッと紹介するぞ。君の考えたモンスターも、そのうちかっこいい3Dポリゴンのキャラクターになってこの中に登場するかもしれないぞ。お楽しみに!!



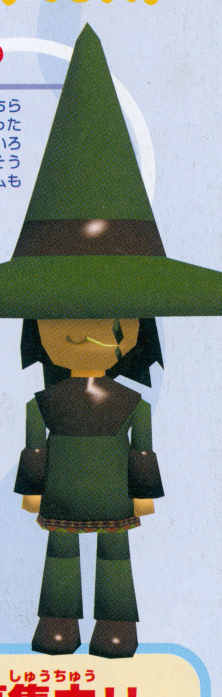
さすらい

背中に背負った大きな剣が印象的なキャラクターだ。敵か味方か？主人公との関係はいかに？なぞの多そうな人物だ



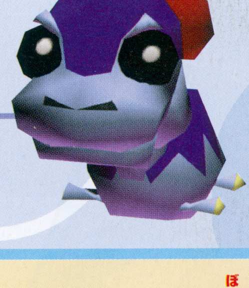
ポテッチ

タイトルロゴにも登場するこのゲームでは中心的なキャラだと思われる。体型は名前のようにポテトそっくり。かわいいけど攻撃は強力だったりして



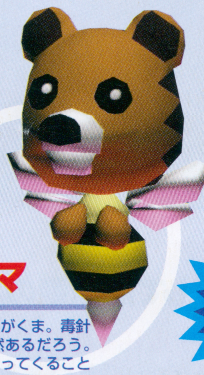
よろずや

おそらくゲームのあちらこちらで登場し、困ったときにプレイヤーをいろいろと助けてくれそうだ。いろんなアイテムも持ってそうだしね



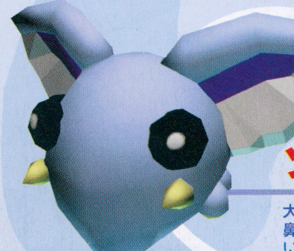
カバ

なかなか気合いの入った顔をしているキャラだ。体の大きさをいかしたぶちかまし攻撃はなかなか威力がありそうだ



ハチグマ

からだがハチで頭がくま。毒針などの攻撃は当然あるだろう。ハチは集団でおそってくることが多いので要注意キャラかも



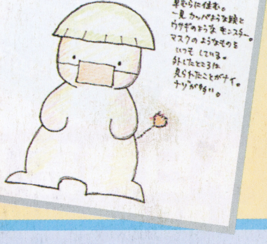
ゾウ

大きな耳、大きな目、なぜか長い鼻がどこにあるのかよくわからないぞう。優しそうな顔をしてるから背中に乗って空をとべるかも

募集 君の考えたモンスターも募集中!!

引き続き今月も、「君の考えたモンスター」を募集するので、名前、種類、特徴を書いて編集部まで送ってね。
君だけのユニークなモンスターを楽しみにしています。

宛先
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「おれのモンスター見てくれ」係



名前：カッパベリルス
種類：陸上草食恐竜型モンスター
特徴
草むらに住む。
一見カッパのような顔と
ウサギのような モンスター。
マスクのようなものを
いつも してる。
外したところは
見られたことがナイ。
ナゾが多い。

←編集部ふくもちの書いたおねモン

©BOTTOM UP

Nintendo GAME BOY

SHOUEi

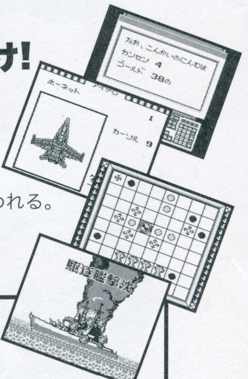
ネイビーブルー
NAVYBLUE 98

ちょっと撃沈してみたい!?

SHOUEi
Nintendo GAME BOY
ネイビーブルー
NAVYBLUE 98
ゲームボーイ専用カートリッジ
通信ケーブル対応(対戦)

本日発売！
3,980円(税別)

海戦ゲーム、復活!!
最新兵器搭載の艦隊を指揮して敵作戦の裏をかけ!


カンセン 4
ゴールド 38の
ホーネット
カーソル 9
駆逐艦撃沈

1)与えられた艦船とアイテムゴールドで艦隊を編成せよ!
艦船によって装備できるアイテムが決まっているから、効率よく編成しよう。

2)敵の海域にミサイルを撃ち込み敵艦隊を撃沈せよ!
艦隊を編成し終えると、いよいよ戦闘開始。戦闘は、敵・味方交互のターン式で行われる。

3)一海戦クリアするごとに艦隊がレベルアップ!
敵・味方どちらかの艦隊が全滅すると一ステージ終了。

通信ケーブルで対戦！
通信ケーブルを利用した対戦プレイも可能です。
艦船やアイテムユニット数を自由に設定することもできるし、
全く同じ条件で始めることもできます。

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。　©1998 ショウエイシステム ©USE CO.,LTD.

発売：株式会社ショウエイ システム　〒113-0033 東京都文京区本郷3-42-5 ボア本郷10F
TEL 03-5689-8440 FAX 03-5689-8441

お便り天国64

最近のアニメカラオケって絵がでていいよね。マッシーは『ポールもミラクル大作戦』の絵が見れて感動しました。みんなはどう？

おはがきストリート

僕の大好きなあるゲームに対する熱い思いを、制作者の方々に伝えたいのですが、直接メーカーにファンレターを送るか、それとも雑誌に投稿してみるか、そちらがいいでしょうか？
（神奈川県／愚者旋転）

64ドリームでは「ドリームインプレッション」などで、64ゲームに対する読者の意見を載せているページがあるんだけれど、結構メーカーの人たちは、そこを読んでくれているんだって。なので、雑誌のこういったコーナーに投稿するのも手ではあるよね。もちろん、公式のファンクラブをつくっているゲームメーカーさんもあるので、そういった所に応募してみるのもいいかもしれない。愚者さんの思いを伝えたいゲームは『オウガバトル』シリーズ。これまた64でリリースがあるソフトなので、本誌の「インプレッション」に投稿してみては？

4月号の少女Dさんへ。私のおやはゲームをしませんが、私がゲームが好きで、またゲームがおもしろいということも理解してくれているのでハードを買ってくれました。少女Dさんもコソコソ隠れるのではなく、本当にゲームが好きなら、やりたいなら、両親にそのことを素直に話し、ゲームの楽しさをアピールすべきです。（中略）私の場合、クラスの学級日誌にゲームの話題を書いたら、次の日に回った女の子「あなたもゲームやるんだ」といっていっぺんんい仲良くなりました。近頃女性ゲーマーも増えてきましたが、まだまだ気を使う状態です。少女Dさんの周りにもきっとかくれていいるんじゃないかしら？
（大阪府／胃の酸）

先月号のお葉書の内容にご意見いただきました。このほかにも「私はこんな風に両親や友達とゲームを楽しんでる」のような意見があったら教えてくださいね。

マッシーさんにお願いがあります。コナミの柘植さんに「パワプロ」のシステムで本当の高校野球を作ってもらいたいんですけど（北海道／三浦淳嗣）

それいいよね。では早速柘植さんに聞こうと思ったんだけど……なんと、コナミの柘植さんは先月めでたく結婚退職をされたのでした。おめでとうございます。あ、答えになってないね、それはさておき、その予定はないとのこと。うーむ残念。

アクションゲームがうまくなるためにはどうしたらいいでしょうか？（栃木県／マリオ苦手くん）

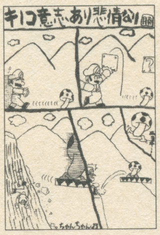
うん、頭ではわかっているんだけど、パッドの操作が追いついてこない時があるよね。あと、ジャンプとか妙に緊張しちゃったりね。一気にやろうとしないで、気分転換したり、リラックスしながらやるといいかも。上手く行かないからってパッドを投げつけたりソフトを投げたりしちゃダメだからね。（←たまにやるマッシー）

春ですね〜。64の春ってそういえばまだですか？
（兵庫県／濱田人志）

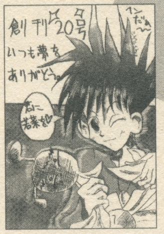
うっ……。そうだよねぇ。結局『ゼルダ』も延期だし、『ポケモン』も延期だし、こりゃ64DDだって……。あーなんか毎年こんなこと言ってるんだよねぇ。任天堂さん、ほんとになんとかしてくれないと。とりあえず『パワプロ５』と『F-ZERO X』があるから、辛抱できそうだけど、でもロープレは…？

マッシーとはヨッシーをマネしたんですな（兵庫県／よしお氏）

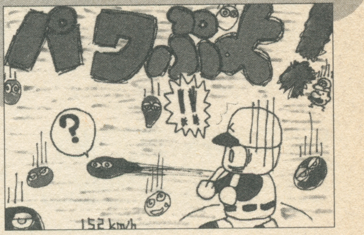
違います。高校生のころから友達にそう呼ばれたりはしてたんだけど、ちゃんとなったのは、当時お仕事を一緒にしたいたレッドカンパニーの広井王子氏が、「呼びにくいからマッシーでいいよな」つーことで決まりました。実は当時の名刺にも「マッシー」と入っているのです（しかも肩書きで……どんな肩書きやねん!!）


キノコ意志あり悲情公!
ちゃんちゃん

⬆（茨城県／中川勝行）キノコに意志があるとこーなのか…



⬆（大阪府／トノサマキント）ありがとう!! 次は２周年だ

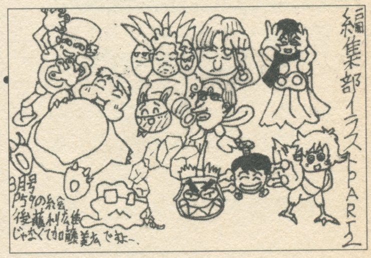


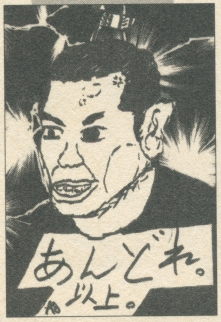
⬆（三重県／横本知希）おおっ、『パワプロ』と『ぷよ』の融合だ。でもこんなボールじゃ打ちにくいかもね

編集部似顔絵

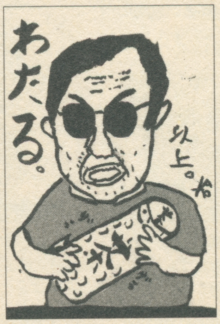
今回は東京都の加藤美広クン（12歳）の送ってくれたイラストを紹介。本とは全員分あるんだ。

➡64ドリーム総出演。美広クン先々月では名前まちがってゴメン

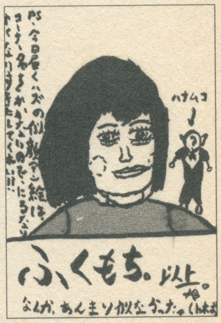

編集部イラストPART2
3月号 P59の絵 後藤利広様 じゃなくて加藤美広ですよ〜



⬆おおっ、リアルなアンドレだ。頭の上に国旗があるのが笑えるよね



⬆これはわたる副編。茶筒貯金の王者だ。本人もお気に入りだったぞ


ハナムコ
ふくもち。以上。
なんか、あんまり似なかった。

⬆ふくもちの横にハナムコがいるのがいいでしょ。本人も笑ってました

ゲームソフトファンクラブ

え〜ん、またもや『ゼルダ』延期。『FE』最新情報もナシ。こりゃ一体どうなるの？

今回きたハガキ	計(3/31付)
142枚	626枚

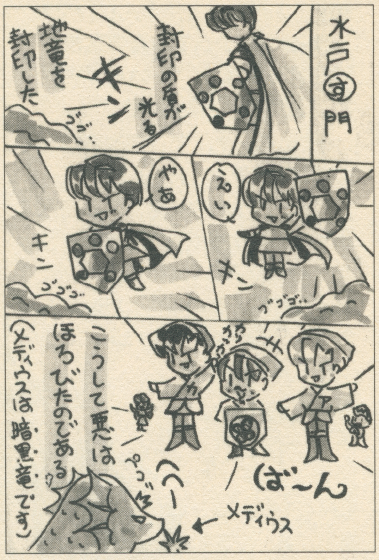
GAME SOFT FAN CLUB

★ファイアーエムブレムFC

でも負けない。熱いメッセージが届いてるぞ。

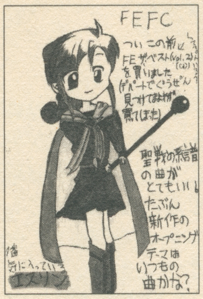
先月募集した『FE作文』。早速、常連の神奈川県の海道まさるクンとゆめまりもさんからから送られてきた。もうちょっとそろったらドリームインプレッションばりに掲載するのでお楽しみに。それはさておき、何で新作情報が出ないのだろうか？最近の任天堂はかなり情報を規制している。別に出ることぐらい教えてくれたっていーじゃん!! の心境なのだ。でもただひたすら待つしかない。ああ、僕らの新作はいずこに……。

今回きたハガキ	計(3/31付)
25枚	140枚



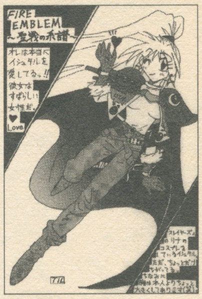
水戸黄門
封印の盾が光る
キン
地竜を封印した
ゴゴ…
やあ
えい
キン
ゴゴゴ
キン
ゴゴゴ…
こうして悪はほろびたのである
（メディウスは暗黒竜です）
ぱ〜ん
へへー
メディウス

⬆（大阪府／No.Q）水戸黄門のあのシーンを見ると、いつも頭をよぎるとのこと



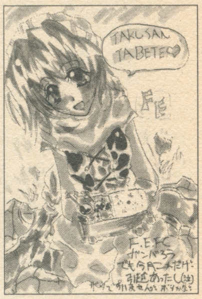
FEFC
ついこの前に FEザベスト(vol.2)(CD)を買いました デパートでぐうぜん見つけておもわず買ってしまった
聖戦の系譜の曲がとてもいい!
たぶん新作のオープニングテーマはいつもの曲かな?
一番気に入っている エスリン

⬅（東京都／星野たかゆき）音楽CDゲットとのこと。通学中に聞こう



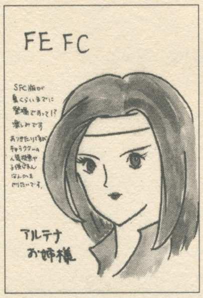
FIRE EMBLEM
〜聖戦の系譜〜
オレは本当にイシュタルを愛してる…!! 彼女はすばらしい女性だ。
♥ Love
TIA

⬆（静岡県／ティル）いつも大量投稿お疲れさま。気合いが違うよな



TAKUSAN TABETE♥
F.E.FC ガンバろう

⬆（愛知県／里月らいむ）あら、お久しぶり。これからも出してね



FE FC
SFC版が夏ぐらいまでに登場であってほしい 楽しみです
アルテナお姉様

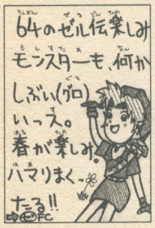
⬅（群馬県／ピピ）本当に夏ぐらいに出るのだろうか？心配

というわけで、新作情報が出ない鬱憤を原稿用紙にぶつけてみよう。「FEに、なぜハマったのか？」作文を大募集しています。あなたのFEに対する熱き思いを何とか原稿用紙1枚文にまとめて送ってくれ。

★ゼルダFC

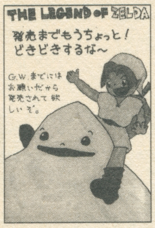
発売延期ショックはいつまで続くのだろうか？

あーあ、ほんとに延期だよ。こりゃまたとーぶん楽しみがなくなるよね。でも某「○サシ伝」に心奪われるのはやめようね。CM早いよな〜。



64のゼル伝楽しみ
モンスターも、何かしぶい(グロ)いっス。
春が楽しみ。ハマりまくーたる!!
ゼルFC

⬆（香川県／コメジュース）グロさに期待とのこと



THE LEGEND OF ZELDA
発売までもうちょっと！どきどきするな〜
G.W.までにはお願いだから発売されて欲しいぞ。

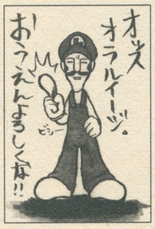
⬆（愛媛県／なべねこ）GWまでに出なかった……

今回きたハガキ	計(3/31付)
15枚	121枚

★ルイージFC

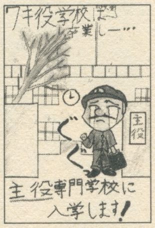
弟の反撃を荻原兄弟に見た!! ルイージも続け!!

長野五輪の荻原弟の活躍を見ただろうか？そうだ、今年は弟の時代だ。F-Bloodのナオユキすらルイージに見えて来るではないか？がんばれ弟！がんばれルイージ



オッス オラルイージ。
おうえんよろしくな!!
ビシー

⬆（神奈川県／ジロル星人）絶対匿名の真意は？



ワキ役学校を卒業し…
主役
ぐぐっ
主役専門学校に入学します！

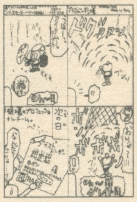
⬆（東京都／センジュゼロ）マッシーんちとご近所だ

今回きたハガキ	計(3/31付)
23枚	119枚

★ボンバーマンFC

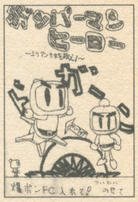
こちらは喜多くんの影響か、ハガキが多くなってきている。新作も春には出るし、大爆発の予感だ。

今回きたハガキ	計(3/31付)
30枚	114枚



ドグォーン
破壊のプロフェッショナルチーム
次の日
ボンッ

⬆（石川県／喜多啓太）ごめん、見づらいかも



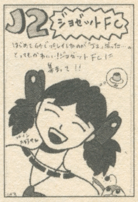
ボンバーマンヒーロー
〜ミリアン王女を救え！〜
ドガーン
爆ボンFC入れて！ ついでにのせて

⬆（新潟県／黒ボン）ハイ、載せました

★ジョゼットFC

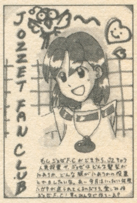
こちらもハガキが増えてきている。でもまだちょっと届かない……。ファンのみんなよろしく

今回きたハガキ	計(3/31付)
29枚	90枚



J2 ジョゼットFC
はじめて64でプレイしたのが「J2」だった…とってもかわいい!ジョゼットFCに集まって!!

⬆（茨城県／けろ）初投稿さんだ。今後も頼む



JOZZET FAN CLUB

⬆（埼玉県／岡直樹）髪型コンテストはいいかも

ハガキまってます

君の好きなゲームを応援したい!! と言う日とはこちらまでハガキを送ってくれ。イラストや質問などなんでもオッケイ。宛先は66ページを見てくれよな。

わたる~~ごろ~~の
アナログチャット64

今月の肖像画

先月に続きケイ少佐作。ちょっと先月と差ありすぎちゃうかー。

第6回 春来たりとなりは何をする人ぞ…

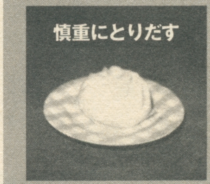
突然だが今月は何故かタイトルが変更。というのもいつもこのページを担当しているちづるが病気で緊急入院。「何の病気か？」って、ふふふっヒントは11月号。

春といえば色々と物思いにふける季節でもあります。皆様におかれましてはいかがお過ごしでしょうか。私的には春の思い出といいますとやはり、暗黒の浪人時代（しかもタクロウ）の始まりと翌年無事大学に入学できて、「うおー、これで酒池肉林の生活ができるぞー（男子校の3年間と浪人時代は全く女性に縁がなかった）」と志も新たに2時間かけていそいそと大学に通いはじめるも、全く女性には縁がなかった事でしょうか。そういえば春と秋はなぜか気分がセンチになって、落ち込む事が多いようです。春の落ち込みはまわりがキラキラと輝いている分タチが悪い、てな事をあるマンガで読んだことがあります。また春には、ポカポカ陽気に誘われて変な人も現れ易いともいいます。ただでさえ変なヤツが多い編集部のメンメンの近況をご報告いたしましょう。

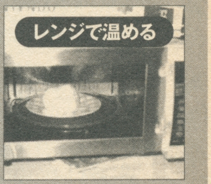
サオ編酋長は、今度人事異動でやってくる新人ちゃんの教育をどうするかにお悩み中。なんと全然ゲームの事を知らないらしいのだ。「クッパってなんですか？」の質問に笑うしかなかったそうだ。結婚式がもうすぐのふくもちは春になると人生をやり直したくなるそう。「遠くに旅行に行きたいの、丸の内OLになってステキな人と結婚するの、ぷりっ」といっておりました。もう勝手にしなさい。キクボウは今月号を最後にCD-ROM FAN編集部に異動になりました。仕事をせずに、ずーっとパソコンでゲームして遊んでいた報いでしょうか。マッシーは亀戸に出来た「トイザらス」に通い詰め。イタリア製のモデルカーが格安の値段で買えるらしいので、ポケモンに変わって集め始めました。もーすぐお金が入り用になるってのにいいのかなぁ……。ケイ少佐もこれまたパソコンゲームにハマり中。少佐らしく『大戦略』で日が名司令官気分を味わっています。モッチーは自分用のパソコンを買うかどうかを真剣に悩んでいます。なんでもとっても気になるHなゲームはパソコンでしかできないそうです。これも春ならではの出来事でしょうか。アンドレはコナミとの『GASP』の対抗戦で勝った賞品として、高級フランス料理店に招待されてました。いつもジャージが軍パンしか着ていないアンドレのスーツ姿は初めて。これも春の珍事でしょう。最後に入院中のちづるは来週から無事会社復帰が決定、ただし点滴ははずせないそうなので、点滴をぶらさげる道具をひきずりながら会社にくるそうです。新人の遠藤はゲームボーイなどのページを担当しているせいか、よく秋葉原で妙なソフトを買ってきます。こないだは某メーカーの教育ソフトが490円で叩き売られていたとのことで、ぎょーさん買ってきました。とまぁ、こんな春のドリーム編集部ですが、来月はちづるに戻りますのでよろしく。

ビストロ de ロワでもない

大阪在住ライター、タムタムのお土産は決まってぶたまん。それも551蓬莱のぶたまんでなければならない。



⬆お皿にのせてレンジでチンするだけでOK



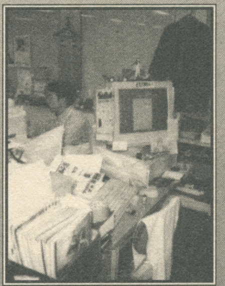
⬆冷凍じゃないので時間は短めにしてね

●ワリオシェフの一言

551蓬莱のぶたまんは賞味期限が短いので、早目にお召し上がりください。

●アン・わたるの汚点●

「編集者の机は汚い」の定説を見事なまでに実践するわたるの机。まったく困ったものだ。なんでも子供のころから整理整頓は全くしないそうだ。自宅のちらかり具合もおしてしるべしだ。「こんなに汚くてよく仕事できますね」とのハガキがたくさん来ることを予言してこう。



⬅パソコンの上に置かれた某ゲームの女性キャラ。最愛の女性の名前を入力したのにあんなことになるなんて…

Game Dream Unbeliever 編集後悔

●今月このページを担当した事を深く後悔。何もアイデアで出ません。あらためてちずるの偉大さがわかりました。飲みすぎへんかったら良い子やのに。（わたる）

●『ダークレイン』というゲームをかりてきてずっとやってました。朝も昼も晩も寝る間も、仕事する間も惜しんでやってました。そしたら突然異動（きくぼう）

●春になると学校へ行き直してもっと勉強したいとか、違う会社にはいってやり直したいとかいろいろ。素直に自分の年がいえなくなった自分にちょっと後悔（ふくもち）

●何かを言ってしまってから後悔することってない？ つい最近もわたる副編が「画ビョウとって〜」とかいうから思わず「ガッビョ〜ン」と…。（もっちー）

●実は「アナログ」は今月で終わりにしたいとちづるに言われてました。お便り天国担当としては、リニューアルを検討。来月、それは後悔になるのか？（マッシー）

●すいません。みんな私が悪いんです、えーそうです。でもお酒のせいじゃないんです。しいて言えば時代が悪いってことなんです。来月がんばります（ちづる）

おハガキ募集

チャットのテーマ、各コーナーへの投書、こんなコーナー作ったらどう？など、なんでも大募集。近々リニューアルのウワサもあり。みなさまからのおハガキがけが最後のたよりです。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所

Vol.11

悩み多き青春…春は惑いの季節なのだ

⬅ふくもちの占いは全てカンとひらめき、人生経験によるもの

　桜舞い散るこの季節…探偵事務所にも迷える子羊たちからのハガキがたくさん(ちょい言い過ぎ)増えてきたのだ。これがけっこー悩み事解決依頼が多いんだなあ。ちゅーわけで今月はカンとひらめきの天才(自称)ふくもちが占い師となってバッタバッタと解決していくのだ!

文ゲーム春秋

ゲーム業界の片隅に暮らして、はや数年。ハルマゲドンが来てもゲームにハマることがないと言われ続けたふくもちもついに運命のゲームに巡り逢ってしまったよーん。その名は「フリーセル」。どんな人にも相性の良いゲームって存在するのね…てゆーかこれは1回こっきりで終わるからめんどくさくないだけなんじゃ。

ロクヨンドリーム読者のお悩み解決の巻

●「ゲームでキレたらどうやって解消しますか」

福岡県　JOKERさん

　ふくもちはね、もうそのゲームには手を出しません。もっちーは他のムカつかないゲームをやるんだって。ムカつくゲームってろくなのないんじゃないかしら。ま、勉強でもすることね。以外とはかどるかも。若いときからキレやすいと体に悪いわよ～。

●「ボクの妹がポケモンのCDを買って以来毎日大声で歌うので勉強に集中できません。逃げようにもマンションなので逃げられません。妹は小さいので言うことを聞きません」

埼玉県　佐久間優貴さん

●「ゲーム中にボタンを連打してるとシマリスが音に合わせて暴れる。ウルサイ」

ロクヨンドリーム編集　W子

　妹もシマリスも同じってこと。ふくもちの占いには「目には目を作戦が吉」と出てるわ(どんな占いじゃ)。妹の耳元で小林幸子のポケモン主題歌を負けじと高らかに歌い上げることね。妹に話しかけられるたびに歌ってやると少しは反省するでしょう。シマリスも同じこと。

⬆ケイ少佐です。キラりーん

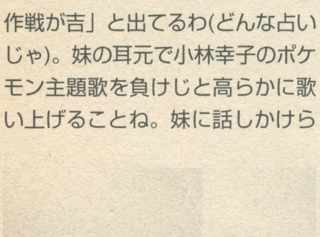
●「とうとうきちゃいました。ゲームばなれが。この頃ゲームしてても楽しくない。とくにプ○ステをやってるとき。このままだとゲームをやらなくなる気がします。64はまだやってるけど…やっぱ一度ゲームから離れたほうがいいんですかね」

北海道　三浦淳嗣さん

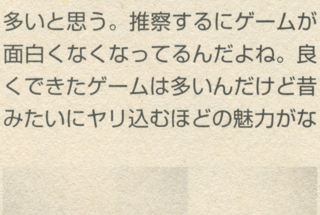
　まっ、深刻。でもさ64はやってるわけでしょ。つーとプ○ステがいけないんじゃない？体質にあわないとか…ふくもちの占いでは気の向くときにやればイー感じよ。

　たぶん1日10時間(?)はゲームをやっているであろうケイ少佐に聞いてみたよ。

「君みたいにゲーム離れする人って多いと思う。推察するにゲームが面白くなくなってるんだよね。良くできたゲームは多いんだけど昔みたいにヤリ込むほどの魅力がなかったりとか。ゲームが進化する途中でどんどん複雑化してマニアやフリークに受けるようなゲームが増えてしまったからかも…そんなときはいっそゲームから離れてもいいんじゃない。漫然とゲームばっかりやってると、何が面白いんだかわかんなくなっちゃうし。メリハリをつけることも必要だ。どうしてもやりたいって思ったゲームができたらまたやってみては?」な、なんかスペースが…ま、いっか。ちゅーことよ。



⬆もっちーの恐るべしお悩み告白に愕然とするふくもち。「それは人としてマズイよ!!」



⬆春から出稼ぎのため移動が決まったしげお星人だがパンを片手にノンキ…

●「4月号のアンケートハガキののり部分の文字が、ハガキ見たなーって書いてあります。意味を教えて。ちょっとこわかったです」

大阪府　サンサーラナーガ

　これはですね、アンケートちゃんとサンバ岡部の仕業です。なぜかってゆーと先月号を読もう。

●「眠れないので羊を数えるつもりがポケモンを151匹まで数えてしまい眠れません。どうしよう」

奈良県　リザードンナさん

　タムタムは編集部にお泊まりするとき、眠り袋ってやつを使ってるよ。ハーブの香りでリラックスしたら熟睡できるらしい。タムの場合は使わない方がいーんだけど…。あと、眠る30分前はゲームをしない方がいーかも。

●「友達とか妹とか歳をとるとゲームをしなくなり話が合いません。私はゲームの話がしたいんじゃー」

東京都　酒子さん

　あなたは女の子ですね？ゲーセンでも出かけて友達を作れば？あと64フォーラムを利用すれば吉と出てます。

⬅編集部内に相談所を設けたふくもち。誰も来ない

⬅やっぱカタチから入ることに…。こんな占い師いた

⬅それでもダメなら…ピカチュウグッズ。暖かいわあ

●「ポケモングッズを買い続けるためにお小遣いを確保するには？」

長野県　マリモ

　居場所は家の中心から東南が良いでしょう(ほんとか)。お小遣いを貯めるなら西の方角で黄色のピカチュウ貯金箱が良いであろう…。

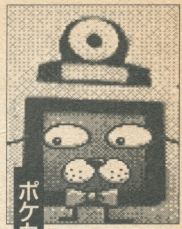
ロクヨン探偵事務所では調査依頼を募集中! なんと来月は連載1周年記念なのです。なので、どんどん出してね～

　ふくもち探偵事務所では調査依頼も募集中。

〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　ロクヨンドリーム　ふくもちに依頼係まで。採用された方にはロクヨンドリームグッズをお送りいたします！

Pocket Camera™
ポケットカメラ

ポケカメシティー

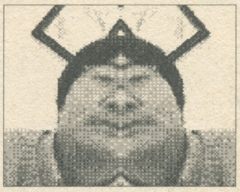


ポケカメ市長

住民の人口が急増して喜ぶ市長。そろそろ市長官邸を建てたい。

シティーの人気大好評!第1回読者作品発表

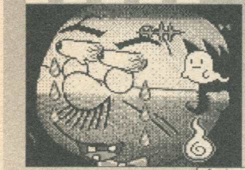
ポケカメの人気が高すぎて手に入らないって読者の人も結構いたみたい。ポケカメの発売から1週間もなかった今回の〆切に飛び込んできた作品の数を見ても、その人気ぶりはよーくわかったぞ。でも残念ながら、ピンボケや加工のしすぎで何のことやら分からない作品も目立ったので、次回はよーく研究してから投稿してね。こんなコーナーも欲しいって希望もOKだぞ。



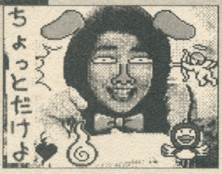
⬅編集部の1コマ。今月は編集長自らが登場だ。「とくしゅれんず」の反転を使うとこんな写真がとれます。

お笑いポケカメ道場

やっぱり一番人気が高かったのがこのコーナー。写真をとったらちょこちょこっと加工をすれば楽しい作品ができちゃうからね。お手軽さと面白さを考えると投稿しやすいのかな。人物だけじゃなくて、テレビ画面や写真も取り込めるしね。



⬆（東京都／しんすけ）某有名なおとうさんですな

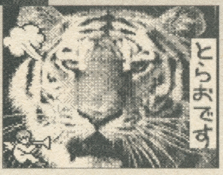


➡（長野県／まりお）もしかして「松た○こ」では…

プリティペットショップ

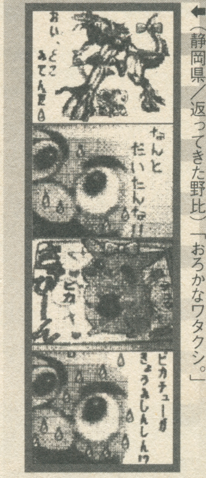
実は以外に投稿が少なかったのがペットショップ。自分のペットを自慢したいってひとが結構いるかと思ったんだけどね。普段はプリクラなんかに連れていけないネコちゃんの写真とかをシールにするのも楽しいぞ。もっと送ってくれ。

⬆（福岡県／さおでんき）かわいい表情がよく撮れてるね

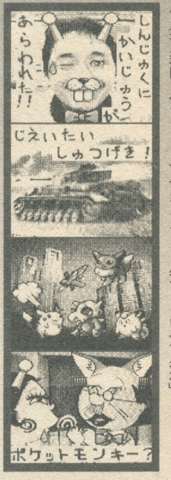


➡（奈良県／みか）ホントにペット!? 動物園じゃなくて?

4コマ専門学校


おい、どこみてんだ
なんとだいたんな!!
ピカチューがきょうふしんしんり

⬅（静岡県／返ってきた野比）「おろかなワタクシ。」


しんじゅくにかいじゅうがあらわれた!!
じえいたいしゅつげき!
ポケットモンキー?

⬅（青森県／モンキー）「ポケモンを知らない大人達」

芸術家のカフェ

芸術家って言ってもお笑い道場との境目がわからんようになってしまった。まぁ芸術もお笑いも紙一重って言えないこともないし…。お笑い道場との大きな違いは、アイデアとテクニックをつかってるってことかしら。ま、いっか。

⬆（千葉県／山本佑佳）どっちからでも出せるヤカンだって

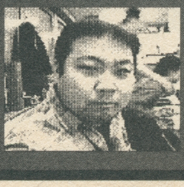
➡（静岡県／モノビー）自分同士のキスシーンって気色悪～

ポケカメ持ってないキミへ

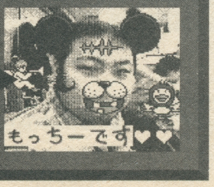
ポケカメ現像所

主旨が分かってもらえなかったのか応募がゼロ（涙）。そこで、もう一度説明するぞ。フツウの写真を送ってくれれば編集部で加工してシールにしまず。さらにシールになった作品を10枚プレゼント。次もゼロならコーナーの存続が…。

加工前

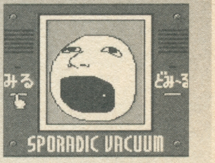


加工後



ポケカメ裏工房

ポケカメの裏技紹介。この画面で十字キーの上下を押すと早くなったり遅くなったりする。



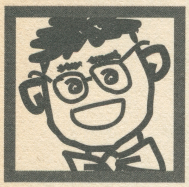
応 募 方 法

プリントしたシールを封書かハガキにしっかり貼って送ってね。ポケカメ現像所へは加工してほしい写真を封書で送ってくれればOKだ。

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ポケカメシティー」係まで

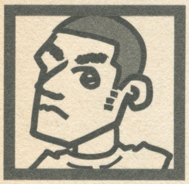
とくせんいっしょく
特選ic攻略部

●部長●



⬅マッシー部長。『パワプロ5』サクセスにハマリ中。64ドリームチーム結成まであと10人。1軍枠30人はちょっと辛い。

●部員●

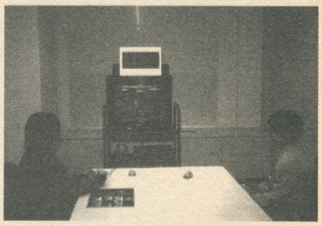


⬅アンドレ部員。この号が出ているころは東京ゲームショウで『鉄拳3』大会に出ているはず。最強の格闘家になれるのか？

今回は先日行われた64ドリームVSコナミ開発者による『G.A.S.P!!』大会の模様とキャラコマンドリストを紹介するぞ。

祝!64ドリームチーム「G.A.S.P!!」勝利記念

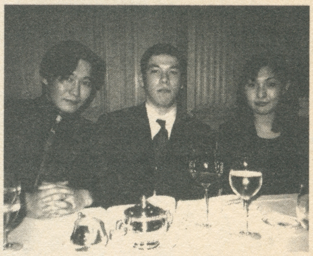
64ドリームが負ければページ増。勝てば超高級料理店『タイユバン・ロブション』でのお食事がかかった対決はまさに白熱!! その前に行われた「電撃64」編集部は1勝2敗（しかもその1勝は広報の水嶋嬢と戦ったときく）とのことだったので、気合いの入り方も違ったのだ。当日の料理招待人数激減などのトラブルもあったが、対戦は無事行われた。結果、アンドレ、ケイ少佐の2連勝のあと、マッシーの敗退という2勝1敗の結果に終わったのだった。



●2勝1敗!!勝ち!!

結果的に勝ちは勝ち。買ったアンドレとケイ少佐の2人がロブションにご招待。アンドレいわく「こんな柔らかい肉食ったの始めてだよ～」と感激のご様子だった。え、部長が負けたって？なはは、『パワプロ』では勝ちますから、許してね……。

⬅勝って勝利の笑顔と目録をもらうアンドレ。強さを証明した



⬅ロブションではスーツ姿で入店。緊張の2人でした。

「G.A.S.P!!」キャラクター技リスト

氷室 勉

⬅連続技のつなぎかたがスキなくいい感じ。投げが豪快だが、なかなか入りにくいかも

旋昇雷撃	雷刃脚	翻旋連撃	連砕岩肘	昇中把
⬆B	⬆A	➡BB	B➡➡	⬊B+A
厳壊撃	厳永砕岩	光極破	旋腕払	躍旋連蹴
⬅➡B	B➡BB	⬅➡➡B	➡⬇B	⬇⬅AA
瞬飛旋竜	烈段蹴	連襲閃撃破	天竜斥	嵐掃破
⬇⬇AA	⬊AA	⬇➡B+A➡B➡B➡ B➡➡B+BA+A	➡⬅B+R	⬋B+A

薊・キャロル・リン

⬅小さくてすばっしこいリン。パンチが間合いが遠いと当たりにくいので懐に潜れ。

連撃烈翻手	華昇拳	肘蹴撃	華潜掌	掃昇連手
B（7回連打）	⬇⬊➡B	➡BA	⬅B	⬊B
払崩連撃	前倒蹴	連旋蹴撃	側旋脚	膝破連蹴
⬇B+AB	⬅A	⬇A+R⬅B	⬈A	➡AA
下蹴連転脚	背跳蹴撃	落撃把	撃崩襲	斬兎駆撃
⬇AA+R	壁を背に➡A	⬅B+R	壁を背に⬅B	相手しゃがみ中 ⬇B+A+R

堺 勇馬

←足の長さは魅力的。ガンガン入る蹴り技でコンボにつないでいくといいのだ。

躍把振撃	エッジアッパーエルボー	スラッシュエルボー	後旋躍	ライジングラウンドプラス
↙B	↘B・B	→B	←A+R	→A+RA
闘勇舞脚	ライトニングドロップ	ミドルクラッシュターン	グラウンドストーム	パワーニークラッシュ
→↘↓↘→A	↙AA	↘AAA	↓A+RA+R	→→A
ダブルガード	極炎擦	槍封返撃	嵐昇転斥	シザーツイストクラッシュ
←R	相手が壁を背に ←→B+R	←B+A	↓→B+R	←B+R

飛勇瀬里奈

←動きもいいけど、結構強いんだよね。転ばしてからの追い打ちはかなり有効だぞ。

ライジングショルダー	ニーエクスプローション	スラッシュラウンドコンボ	スニークサイドスラッシュ	クロスエルボー
↓→B	→→A	A+RAA	→↓A	→→B
スレッジエルボー	シューティングエルボー	エルボーリバース	オルタネイトエルボー	クロスナックルインパクト
←B	↘B	↙B+	B→	→BBB
スレッジエルボーキック	スラッシュサイドアサルト	ターンダブルアタック	レッグサイクロン	ダブルフェイススラップ
←BAA	←B+A	相手が壁を背に →B+R	←→B+R	→B+RB+R

桐生院美樹

←足技使いのねーちゃん。とにかく先制すればこっちのものザクザク削っていこう。

ヒールライトニング	トルネードストレート	トルネードフック	ブリーズパーク	トルネードデストラクション
←→A	←→B	↙B	BB↓A	→BBB
ダブルトルネード	アックスクラッシュ	ブレイクロックキック	ダブルスライドバック	ハイクラッシュニー
↙BA	B+AB	←A+R	↖AA	→→B+AA
トルネードブレイク	バーストストライク	バーストロックプラス	クロスストラングル	ブリッジクラッシャー
←B←→B	←BBB	→B+AB	壁の前で→→B+R	↘B+R

キラー・金剛

←一見重そうだけど、手技は早い。後はいかにして投げ技にもっていくかだな。

トータルデストラクション	ダブルスレッジハンマー	リバースエルボードロップ	サイクロンソバット	ブレイクエルボー
←→BBB	B+A	↘BB	←B+A	↓↓B
ランドスライドキック	スティールヘッドバット	リターンヘッドバット	サマーソルトボディープレス	スマックヘッドロック
↓↘→A	B+A+R	←→B+A+R	壁を背に三角飛びから ↖	相手が壁を背に →B+R
ツームストン・パイロドライバー	キラーヘッドバット	ハイパージャイアントスイング	ブルドッキングヘッドロック	アキレス腱固め
↘B+R	←→B+R	←↙↓↘→B+R	相手しゃがみ中 ↓B+A+R	↘B+A

八重樫薫

←サンプルロムにあった仰向けスライディングがなくなってしまったのがちょと寂しい。

連斬掌	弾空連掌	肘撃司	薫踏掌	鎬岩突き
BBB	→RBB	↓→B	→→B	→B+A
瓦割	旋鋭重脚	威力蹴り	側翻脚	一本背負い
↘→B	←↓AA	→→A	↘AA	B+A+R
雷返し	倒木背負い	雷絞極	双龍旋激	腕固め
相手しゃがみ中 ↓B+R	←B+A	↙B+AB	↙B+RB+R	↙B+B+

神呪寺狂也

←なんつーか、使いにくいんだけど、技を覚えるとこれしか使えなくなるキャラだ。

ダブルデストラクション	クラッシュアップサイドダウン	スパークナックルブロー	デビルスラングル	デスアッパー
B+AB	→AB	→↘↓↙←BB	↙AAA	↘B
パワードフック	ブラッディークロス	キリングミサイル	ウォールスプリングタイプ	ブラッディファイナル
←→B	←→BB	→→B+A	壁を背に←B+A	B+R→→A
グラップルヘッドクラッシュ	マーダーインパクト・ダブル	ダブルウォールブレイカー	フロアーヘッドクラッシュ	ストーンクラッシャー
B+R→B	←→→B+R	相手が壁を背に ←B+RB+R	相手がダウン時に ↓B+R	相手が壁を背に ←→B+R

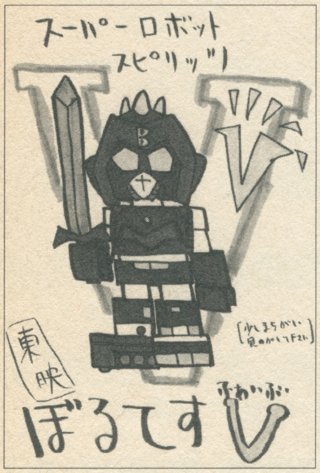
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

さあ、いよいよ春本番。お便り天国も少しばかりリニューアルしていこうと思うわけです、ハイ。てなわけで、2つの告知をごらんあれ。来月からはこんなこともやっていくので、またまたお葉書を送ってちょうだい!!その他にも「こんなことやって」つーようなお葉書も待っているので、どしどし送ってくれ!!

告知

～大いなる日輪の力を借り、来月から3ヶ月限定オープン!～

爆熱!!スパロボ研究所!


スーパーロボット
スピリッツ
東映
ぼるてすV
ぶいぶい
少しまちがい見のがして下さい

（埼玉県/ハナマン）
おめでとう！　きみが研究所員第1号だ！（勝手に決めるなって？）

地球は狙われている！どこの誰がどーして狙っているのかと聞かれても困るが、とにかく狙われてるものは狙われているのだ。いまこの私、もっちーがそう決めたから間違いないのだ。これは困った！確かに侵略者に対処するのに考えられる方法はたくさんあるだろう。宇宙戦艦でけちらす、歌で追い返す、コンピュータウィルスを送りつける。風邪をうつすetc…しかし、私はここに断言する！本当に地球を救えるのは熱い正義の魂を持ったスーパーロボットしかないのである！そこで私は「スーパーロボット研究所」を創設することを決めた。この美しい地球を守るため、そして春に発売される『スーパーロボットスピリッツ』をより深く楽しめるようにするためである。つーわけで以後私のことは「もっちー所長or博士」と呼ぶように。しかし、現在のところ研究所にいるのは私１人…ここはぜひ、読者の皆さんにも研究所員としてこのコーナーに参加して欲しい！研究所の開設期間は来月から3カ月。期間内にロボットに対する熱い思いをバーストさせるのだ！

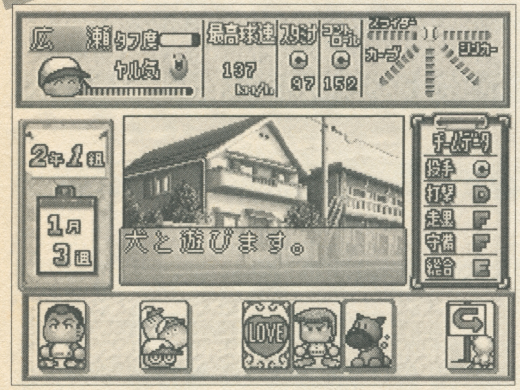
研究所員募集!
立てよ国民!(違うって)

募集する研究室は
・メイン研究室第1次研究のテーマは「思ひ出ロボロボ」。キミが幼い日に憧れたスーパーロボットに対する熱き思いを存分に語ってもらいたい。・画像研究室研究所員のみんなが投稿してくれたイラストを紹介するぞ。

君も最強のロボットファンコーナーにフュージョンせよ!!

告知2

「パワプロ5」発売記念!!サクセス相談室開業!!



犬と遊びます。

とにかく今回もサクセスは超楽しい。いろんなタイプの選手を作りたくなること間違いなし。みなの意見を求むぞ

とりあえずお悩み相談室なのだ

早合点されるな。まだ大会ではない。某雑誌ではもう始まっているが、ドリームではもちょっと後にやる。そのほうが時間がとれていいでしょ。つーわけで、まずはキミがプレイしているサクセスで疑問に思ったこと。ここのパラメータをあげたいので、うまくいかないとか、こんな風にやったらこんなことが出たとかね。そんなのをハガキに書いて送ってちょうだい。みんなでいろんな意見を出し合ってサクセスをきわめていこうと思います。ちなみにマッシーはもう、15人ほどサクセスしてみました。

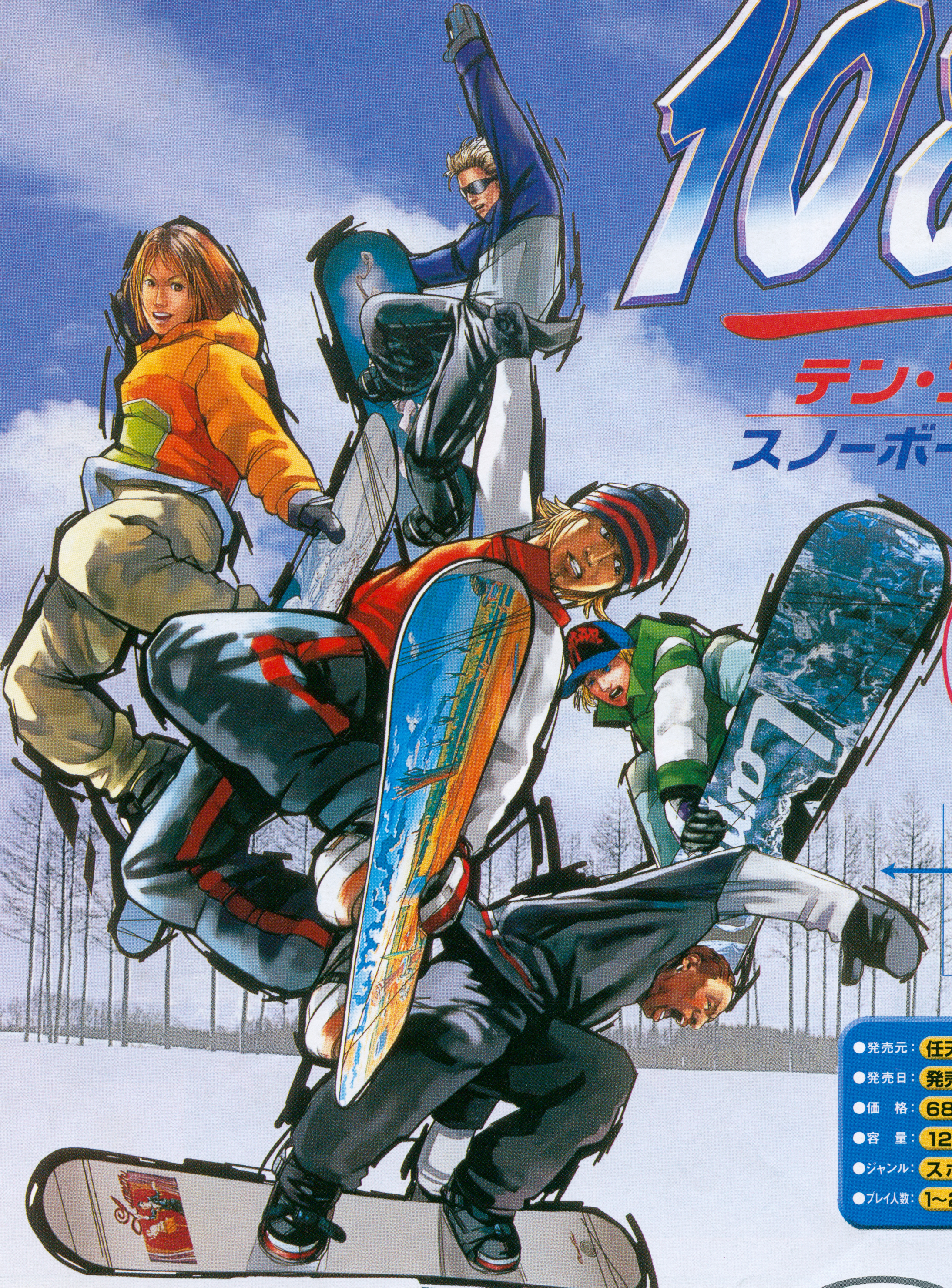
こんな相談うけます

「ダイジョーブ博士に合いたい」「彼女が2人欲しい」「保健室の加藤先生とつきあいたい」などいろんな相談うけまする。でも絶対できない相談や、うちのおかーさんの化粧が濃くて……などの相談はやめてね。編集部イチのパワプロ好き、マッシーがお返事します。

各コーナーへのお葉書は基本的に毎月末で締め切ります。でも3日くらいオーバーしても平気かも。割とラフなんだよね～（いいのか!!!）

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで



1080° TenEighty™

テン・エイティ™ スノーボーディング

中とじ攻略!

コース攻略 後編

Dragon Cave
Deadly Fall

●発売元：	任天堂
●発売日：	発売中
●価　格：	6800円
●容　量：	128M+バックアップ
●ジャンル：	スポーツ
●プレイ人数：	1〜2人
●振動パック：	対応

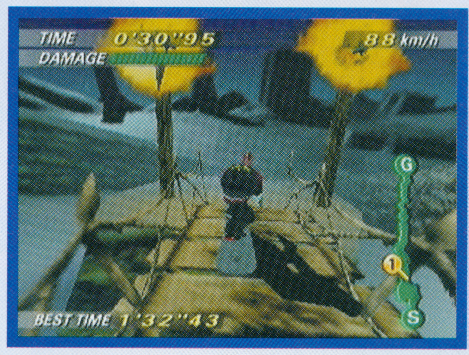
74ページから

中とじ攻略

実況パワフルプロ野球5

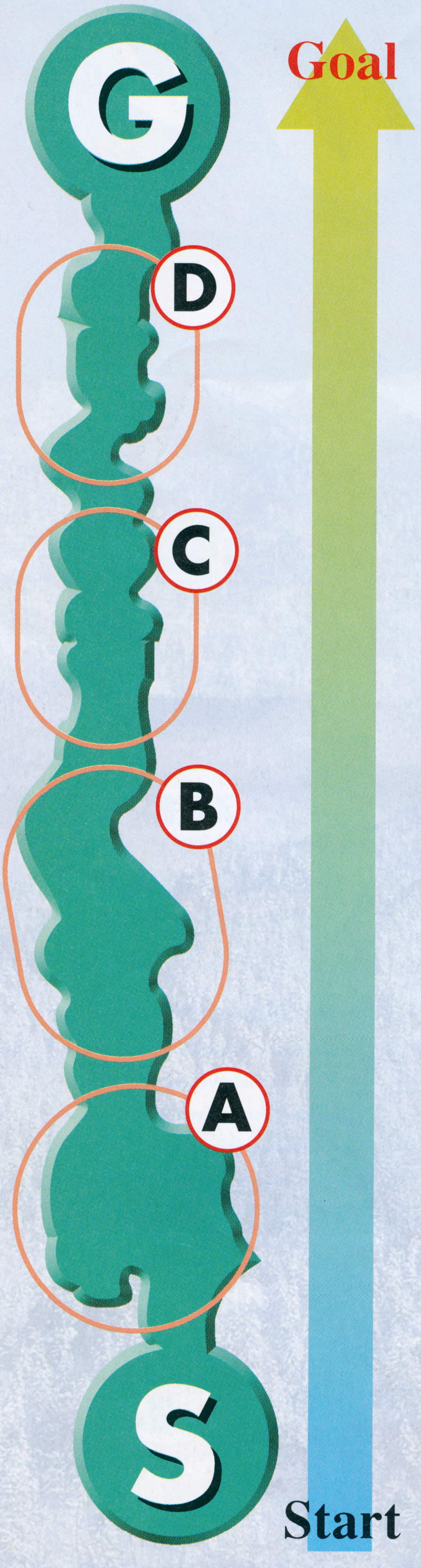
©1998 Nintendo Lamar is trademark of Lamar Snowboards,inc.
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

Course 5 Dragon Cave

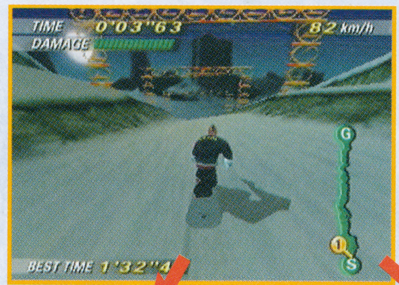

TIME 0'30"95
88 km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'32"43
G
1
S

➡月夜に照らされた幻想的なコースだけど、道に迷わないように気をつけよう

コースが立体的に入り組んでいるので迷いやすい。まずはコースの研究をしなければまともなレースはできないだろう。ページ下にある編集部おすすめのコース取りなどを参考にして自分なりのルートをしっかり確立しよう。ちなみにマッチレースの対戦相手は同キャラだぞ。

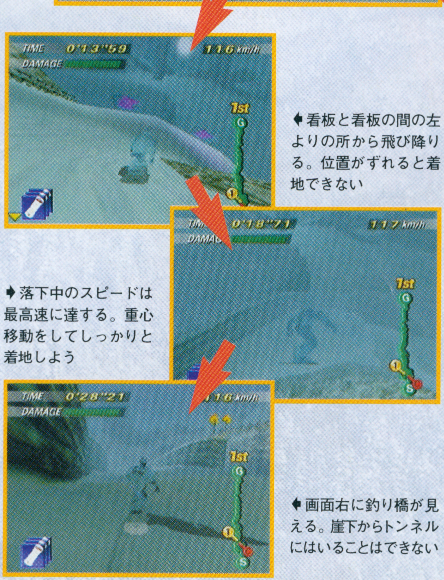

Goal
G
D
C
B
A
S
Start

Ⓐ S字急斜面


TIME 0'03"63
82 km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'32"4

➡この先のカーブの手前を左に乗り上げると、崖になっている

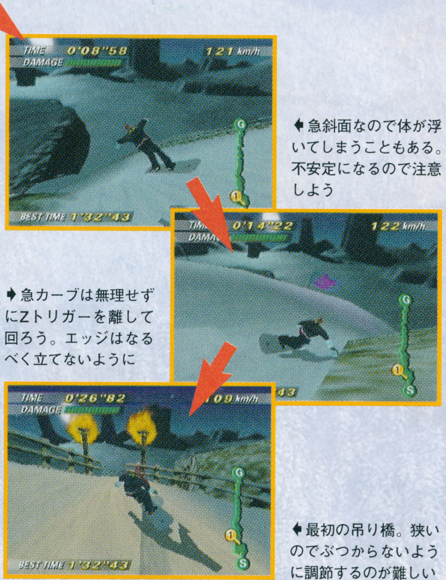
「ドラゴン斜面」とでも呼びたくなるような急斜面のS字コーナー。龍が天に昇るその背中を滑降していくようだ。このコーナーで無理にスピードを上げたまま曲がろうとすると崖から転落するので、スピードを調節しながら進もう。と、いっても編集部のおすすめは、崖から飛び降りちゃうんだけどね。


TIME 0'13"59
116 km/h
1st
TIME 0'18"71
117 km/h
1st
TIME 0'28"21
116 km/h
1st

⬅看板と看板の間の左よりの所から飛び降りる。位置がずれると着地できない

➡落下中のスピードは最高速に達する。重心移動をしてしっかりと着地しよう

⬅画面右に釣り橋が見える。崖下からトンネルにはいることはできない

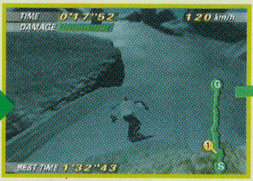

TIME 0'08"58
121 km/h
BEST TIME 1'32"43
TIME 0'14"22
122 km/h
TIME 0'26"82
109 km/h
BEST TIME 1'32"43

⬅急斜面なので体が浮いてしまうこともある。不安定になるので注意しよう

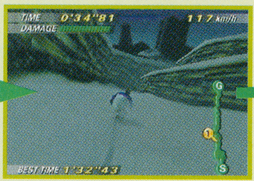
➡急カーブは無理せずにZトリガーを離して回ろう。エッジはなるべく立てないように

⬅最初の吊り橋。狭いのでぶつからないように調節するのが難しい

編集部おすすめルート


TIME 0'17"52
120 km/h
BEST TIME 1'32"43

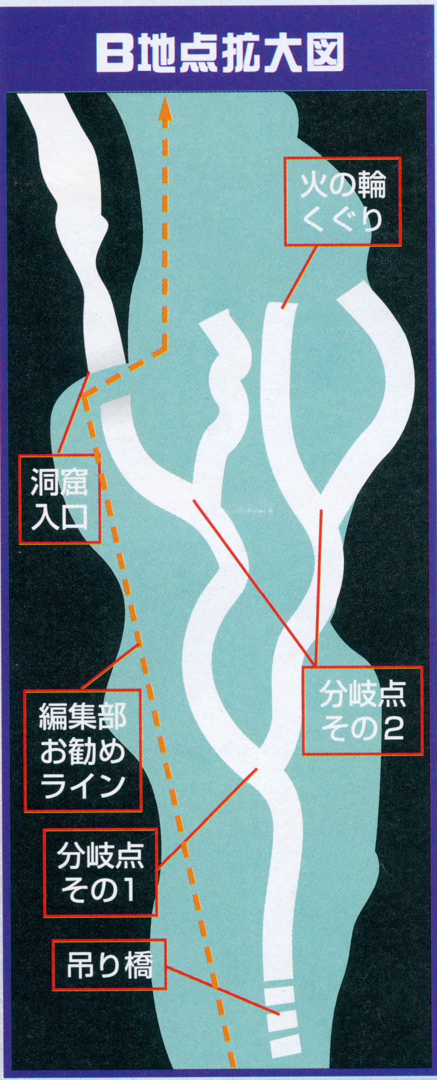
⬆まずは崖を飛び降りる。ただし、しっかりと着地しないとダメージが痛いぞ

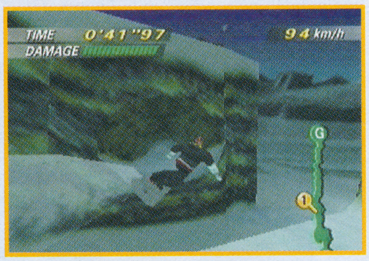

TIME 0'34"81
117 km/h
BEST TIME 1'32"43

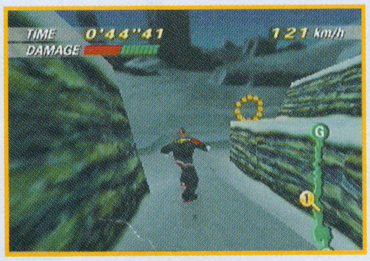
⬆左の方をまっすぐ進む。トンネルのあたりで急カーブがあるので注意

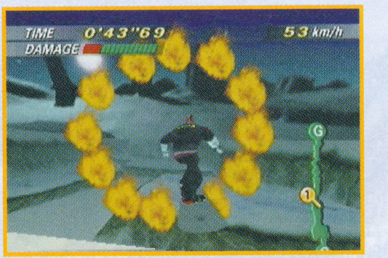
Ⓑ 分岐

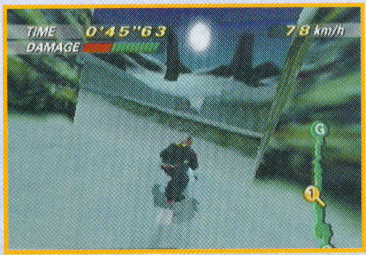
急斜面を(崖から落ちずに)滑りきると吊り橋があり、それをわたると分岐点がある。まず左右2方向に分かれ、その先でそれぞれ2方向ずつに分かれるので計4つに分岐している。が、左端を除いてはどこを通ってもほとんど変わらない。唯一左端だけは洞窟につながっているのだ。洞窟の出口はC地点の後半にある。

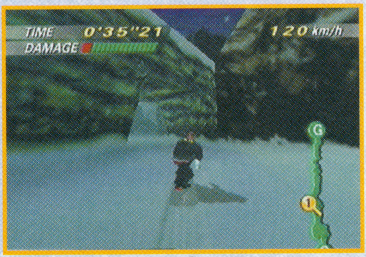

B地点拡大図
火の輪
くぐり
洞窟
入口
編集部
お勧め
ライン
分岐点
その2
分岐点
その1
吊り橋


TIME 0'41"97
DAMAGE
94 km/h
➡1番左のルートはトンネルへ。トンネル内も2つに分岐している


TIME 0'44"41
DAMAGE
121 km/h
⬅左から2番目。この枝道のなかではもっとも直線的に抜けられるルートだ

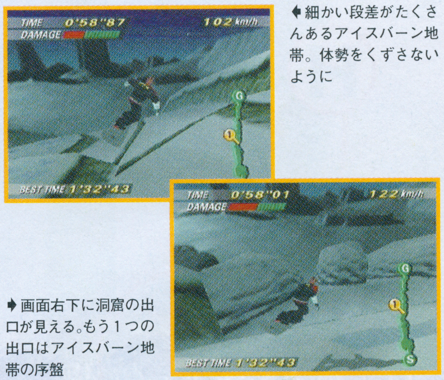

TIME 0'43"69
DAMAGE
53 km/h
➡右から2番目の終わりには火の輪がある。エアメイクがきもちいいぞ


TIME 0'45"63
DAMAGE
78 km/h
⬅1番右のルートはその後のコース取りが難しい。あまりおすすめできない


TIME 0'35"21
DAMAGE
120 km/h
➡分岐道の下でも道は分かれている。自由度が高いのでいろいろ試してみよう

Ⓒ アイスバーン→緩斜面

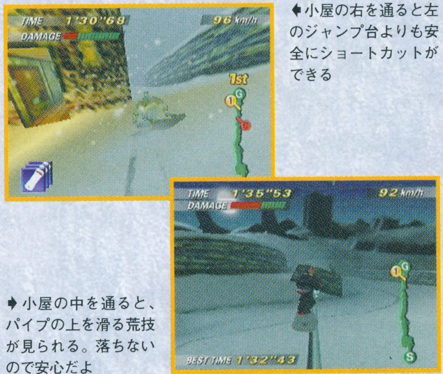
洞窟以外の分岐の先は、小さな段差が連なっているアイスバーン地帯に出る(崖下のルートもここで合流)。なるべくスピードが落ちないように段差を避けて通るコース取りが要求される。そこを抜けると、大きな岩(?)が点在する緩斜面を通り、吊り橋へと滑降する。


TIME 0'58"87
DAMAGE
102 km/h
BEST TIME 1'32"43
TIME 0'58"01
DAMAGE
122 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬅細かい段差がたくさんあるアイスバーン地帯。体勢をくずさないように

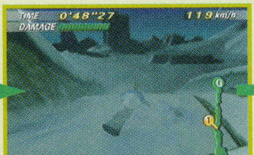
➡画面右下に洞窟の出口が見える。もう1つの出口はアイスバーン地帯の序盤

Ⓓ ゴール前の緩斜面

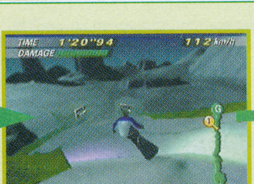
吊り橋を渡ると巨大モニターが2つ設置された広い緩斜面にでる。モニターの先にある小屋の中を通ることもできるし、小屋の右側を抜けていくことも、小屋の左側を道なりに行くこともできる。最も速いのは、左側の道にある小さなジャンプ台を使ってのショートカットだ。

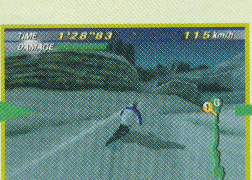

TIME 1'30"68
96 km/h
1st
TIME 1'35"53
DAMAGE
92 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬅小屋の右を通ると左のジャンプ台よりも安全にショートカットができる

➡小屋の中を通ると、パイプの上を滑る荒技が見られる。落ちないので安心だよ


TIME 0'48"27
DAMAGE
119 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬆アイスバーン地帯。左寄りを進むと段差が少なく、ほとんど減速せずにすむ

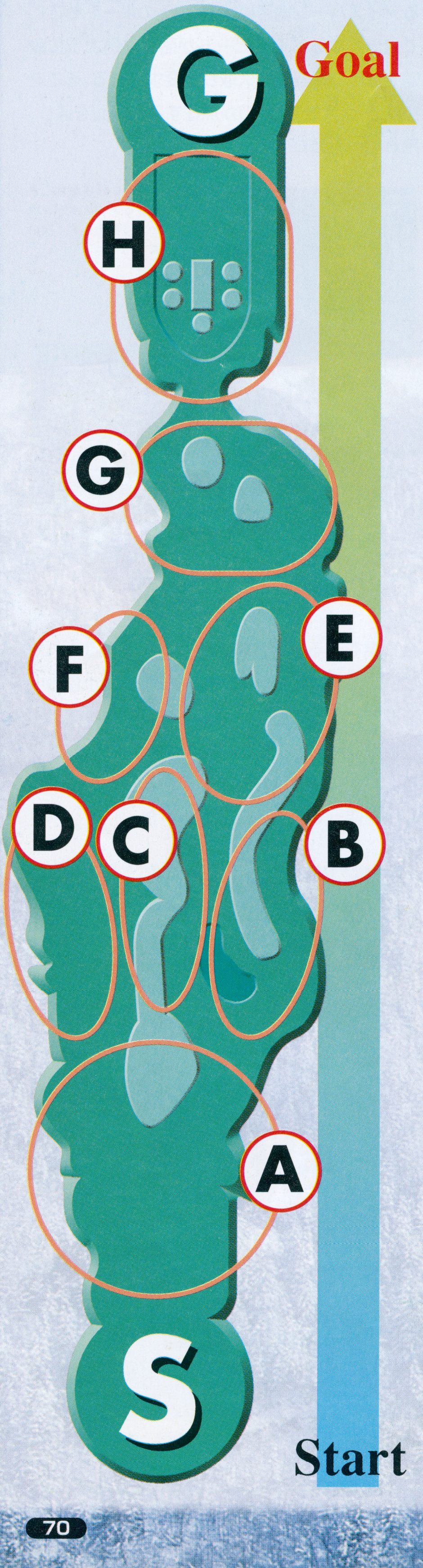
TIME 0'59"59
DAMAGE
116 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬆岩障害がある地点も左側を抜けるとよい。この先に2回目の吊り橋がある


TIME 1'20"94
DAMAGE
112 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬆緩斜面もなるべく直線的に抜けていこう。先に巨大モニターが見える


TIME 1'28"83
DAMAGE
115 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬆小屋の左にあるジャンプ台。うまく利用するのは結構難しいぞ

TIME 1'32"07
DAMAGE
115 km/h
BEST TIME 1'32"43
⬆ジャンプ台を越えるとゴールが見えてくる。あとはひたすら直進するだけだ

Course6 Deadly Fall



TIME 0'09"24
DAMAGE
102 km/h
BEST TIME 1'09"43

➡眼下に雲海を見おろす。いったいこの山は標高何千メートルあるのだろうか

広く自由度が高いコース。エキスパートの最終コースだけあって、難易度も高い。急斜面が多いので、少し引き気味の視点に切り換えた方がいいだろう。マッチレースでの対戦相手はガラスのようなクリスタル。高い能力を持った相手なので苦戦を強いられるはずだ。

Ⓐ 分岐①

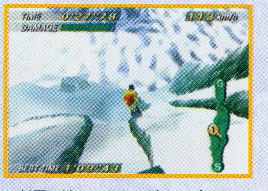
まずはスタート地点の段差に注意。いきなり転倒しないように。さらにバンプス（地面のデコボコ）がたくさんあるので上手く処理しよう。ここの分岐は、その先のコースが大きく変わってくるぞ。

⬆この時点では見えないけど、すぐ先に段差がある

⬇視点を少し引いた方がいい。斜度がきつくて先が見えないぞ

Ⓑ 新雪→アイスバーンパイプ

コンピューターが取るコースで、新雪地帯と、幾つかのジャンプ地点を抜けて、アイスバーンでできたハーフパイプ状の場所へ。コース右端の新雪地帯を、滑り続けると、アイスバーンはかわせる。


⬆新雪に続いて大きいジャンプがある。着地地点も考慮しよう

⬇パイプ状になったアイスバーン。転倒時のダメージは大きい

Ⓒ 中央突破、連続ジャンプ

A地点後半の真ん中の方にあるジャンプ台を利用して、少し高くなっているところに登り、大ジャンプが連続している所を滑降していく。着地に自信があるのなら、距離的には1番短いはずだ。

⬆まずはバンプスをうまく抜けてジャンプ台に乗らねばならない

⬇左に見える建物を通るとFへ行ける。右にそれればBのアイスバーンへ

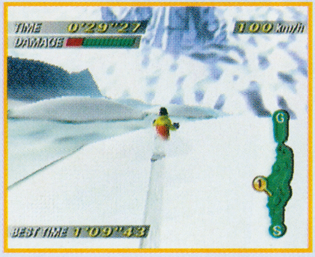
編集部おすすめルート

⬆斜度がきついのでスタートしたらすぐに視点を変えた方がいいだろう

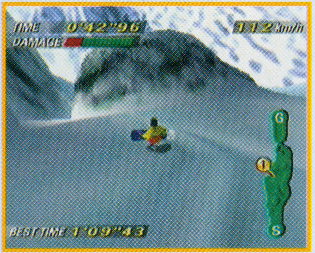
⬆どんな体勢でもCに入れるように、必ずジャンプ台へ乗るようにする

D 巨大バンプス

障害物の多い新雪地帯を抜けると巨大なバンプス地帯が見えてくる。巨大バンプスでいかにして減速しないかがポイントになる。D地点の終わりからEへの合流か、Fへの急カーブへつながる。


TIME 0'29"27
100km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

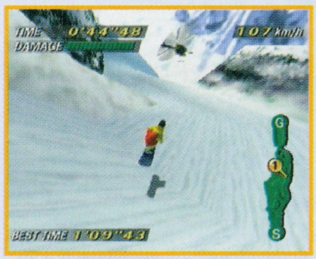
⬆バンプスというよりはジャンプ台に近い。トリックはしやすい


TIME 0'42"96
112km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

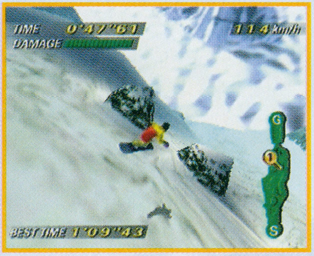
⬆Fに行くならここを左へ。進入するのが非常に難しい

E 急斜面スラローム

B,Cが合流する。急斜面の途中に大きな岩があり、そこに突っ込まないようにジャンプする。着地の時の重心移動、及び斜面に対するボードの向きを研究しよう。斜面に逆らわないのがポイントだ。


TIME 0'44"48
107km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

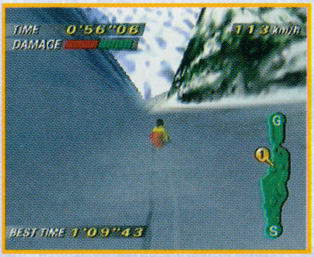
⬆BとCがここで合流する。ちょっと行くと崖がある


TIME 0'47"61
114km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

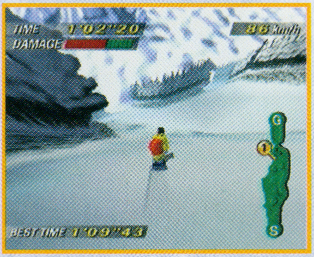
⬆うまく飛ばないと大きくタイムロスしてしまうのだ

F 奥の細道

かなり急な左への分かれ道を入っていくと、細い急斜面がある。ここを左ギリギリに通っていけばGの左ルートへつながる。Dから来たらぜひ通りたいが、侵入するのはかなり難しい。


TIME 0'56"06
113km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

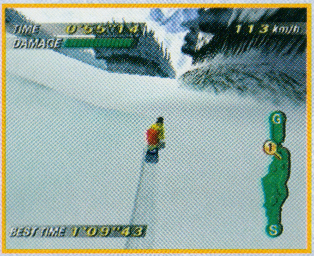
⬆新雪をまっすぐ滑降していく。進入してしまえば後は楽勝


TIME 1'02"20
86km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

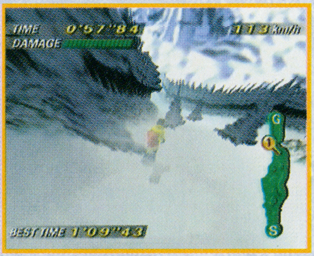
⬆Gへ。スムーズに左ルートに行くにはここから行くしかない

G 分岐②

道は3方に分岐しているが、Fから来れば左、Eからなら中央か右と、自然に分かれている。自分のいるポイントと、斜面の傾斜を考えて、どのコースに入るか判断しよう。すぐに合流するけど。


TIME 0'55"14
113km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

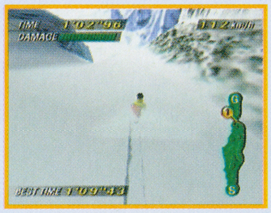
⬆分岐といっても、障害物をよけるだけ。すぐに合流する


TIME 0'57"84
113km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

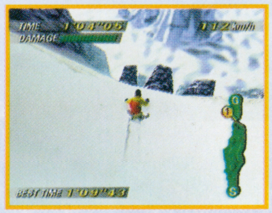
⬆針葉樹にぶつからないようにギリギリをすり抜けていこう

H ゴール前の関門

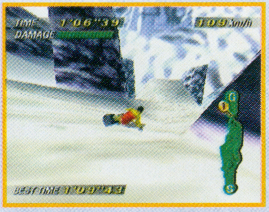
ゴール前には大きなジャンプ台がある。が、それを取り囲むように巨大な岩柱が並んでいる。キレイに避けるためには、GからHへの侵入角度(ジャンプ台に対して斜めに入る)と、早めのハンドリングが重要になる。


TIME 1'02"96
112km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

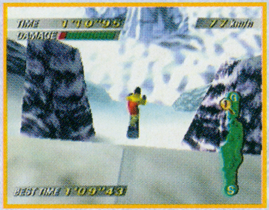
⬆Hへ入るときは進入ルートが1番大切。全てはここで決まる


TIME 1'04"05
112km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

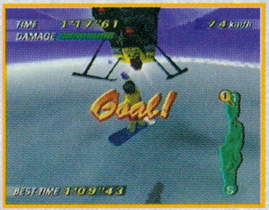
⬆無理にスピードを出しすぎないように。必要ならエッジングも


TIME 1'06"39
109km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

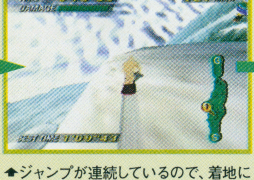
⬆ジャンプ台手前にある岩柱をうまく交わして進路変更


TIME
77km/h
DAMAGE
BEST TIME 1'09"43

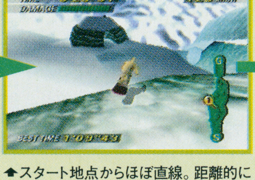
⬆あとはジャンプ台から飛び降りて、直進すればよい


TIME 1'17"61
74km/h
DAMAGE
Goal!
BEST TIME 1'09"43

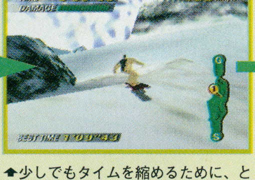
⬆ゴールイン。長く感じるけど、他のコースと大差はないのだ



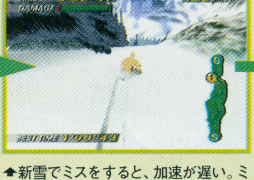
⬆ジャンプが連続しているので、着地に自信がない人は避けた方がいいだろう



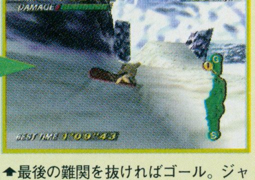
⬆スタート地点からほぼ直線。距離的に無駄がないので、おそらく最短コースだ



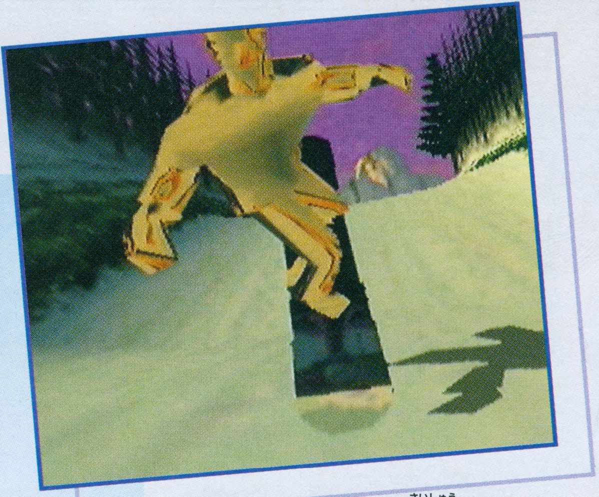
⬆少しでもタイムを縮めるために、とにかく最短の距離を滑降すること



⬆新雪でミスをすると、加速が遅い。ミスをせずにとにかく直進できるように



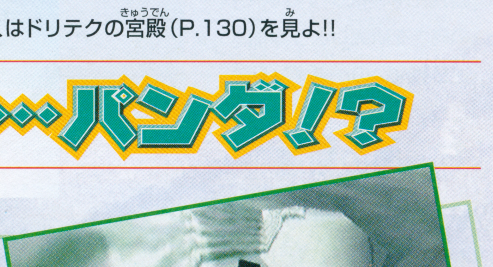
⬆最後の難関を抜ければゴール。ジャンプ台を通るのがもっとも無難だ



マッチレース、エキスパートモードの最終ステージ「デッドリーフォール」。対戦相手はガラス人間クリスタルボーダーだった。実はそのほかにもボーダーが隠れているとか…。写真を見れば一目瞭然!

詳しくはドリテクの宮殿（P.130）を見よ!!

クリスタル、メタルそして…パンダ!?



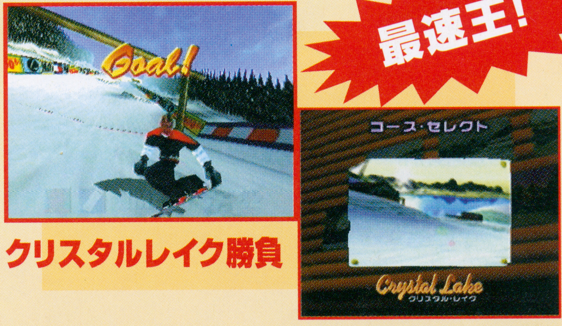
誌上スノーボーディング大会しめ切り迫る!!

Phto: Aaron Sedway

先月号から募集が始まっているドリーム誌上スノーボーディング大会。競う種目は3種目だ。「クリスタルレイク」でひたすらタイムを競うタイムアタック、「ハーフパイプ」の得点を競うトリックアタック、「コンテスト」での総合得点を競うコンテスト大会。それぞれの王座をめざして精進してくれ! 参考までに言っておくと、任天堂内での「クリスタルレイク」最高タイムは1分3秒の前半だとか。このタイムを越えることができるかな?

タイムアタックモード

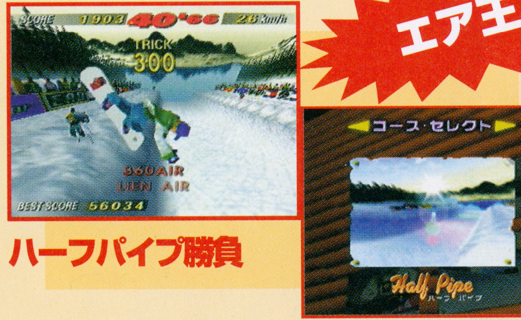
最速王!


Goal!
コース・セレクト
Crystal Lake
クリスタル・レイク

クリスタルレイク勝負

トリックアタックモード

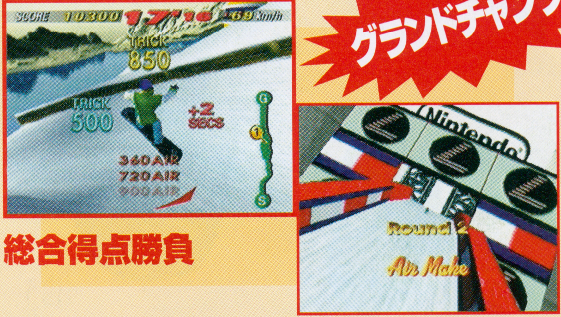
エア王


SCORE 1903 40"66 28 km/h
TRICK 300
360 AIR
LIEN AIR
BEST SCORE 56034
コース・セレクト
Half Pipe
ハーフパイプ

ハーフパイプ勝負

コンテストモード

グランドチャンプ


SCORE 10300 17"18 69 km/h
TRICK 850
TRICK 500
+2 SECS
360 AIR
720 AIR
900 AIR
Nintendo
Round 2
Air Make

総合得点勝負

応募の決まり

募集するのは3つの王座。官製ハガキに必要事項を記入して送ってくれ。ただし、エントリーは1枚に1つだよ。

ハガキの書き方

官製ハガキに次のことを記入しよう。①記録を出したモード②その記録③使用キャラとボード④住所⑤氏名、年齢⑥電話番号

① タイムアタック
② 1’ 00” 00
③ ディオンブラスター
タホー151
④ 〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤ 本郷　好子（16）
⑥ 03-1111-1111

とか

①トリックアタック
②54325点
③リッキーウィンター
ボーン
B-ライン149
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤宮本　茂子（32）
⑥03-1111-1111

とか

①コンテスト
②90567点
③速見あかり
メルロット147
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤田尻　聡子（23）
⑥03-1111-1111

優勝賞品は…

みごと王座に輝いた人にはトロフィーを、2〜3位の人にはメダルを、それぞれ名前を刻印してお送りします。

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「テンエイティ」係

〆切は3月末日 必着

＊電話でのお問い合わせには基本的にお答えできません。
上位の方には確認のためにお電話をさせていただくこともあります。

実況パワフルプロ野球5

●発売元：コナミ
●発売日：3月26日発売
●価　格：7800円
●容　量：128M
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1～2人　●コントローラパック：対応

Catch!
Let's play Baseball

Jump!
Dash
DADADADA

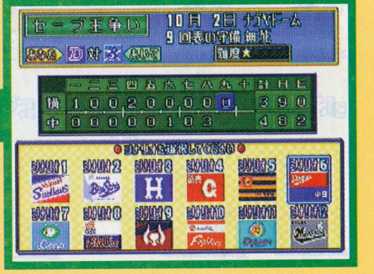
待ちに待った春が来た!! 僕らの野球が開幕だ!!
シナリオ、サクセス、ペナント、対戦……
楽しい野球がもっと楽しくリニューアル!!
僕らの春は野球で遊ぶ!!
僕らの春は『パワプロ5』で遊ぶ
64持ってるなら買わなきゃソンソン
友達いるなら呼ばなきゃソンソン
僕らの野球が始まるよ

『パワプロ5』で春が来る!!

たのしく たのしく パワプロで

Fun! Fun! Pawapuro5!

シナリオモード

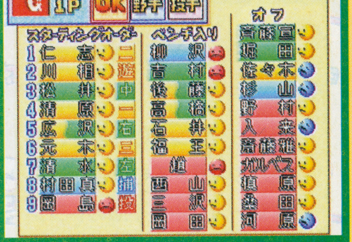

セーブ王争い
10月 2日 ナゴヤドーム
9回表の守備 無死
D 対 ☆
難度★

	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
横	1	0	0	2	0	0	0	0	0		3	9	0
中	0	0	0	0	0	1	0	3			4	8	2

シナリオ1
シナリオ2
シナリオ3
シナリオ4
シナリオ5
シナリオ6
シナリオ7
シナリオ8
シナリオ9
シナリオ10
シナリオ11
シナリオ12

今回64では初お目見えのシナリオモード。昨年のプロ野球の実際の名シーンから抜粋された手応え十分のモードだ。→77ページ

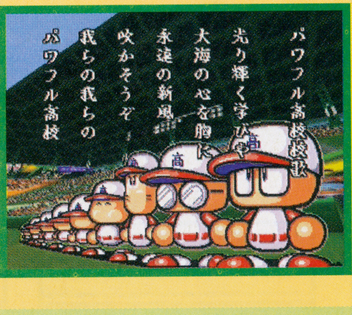
選手データ



スターティングオーダー		ベンチ入り	オフ
1 仁志	二	柳沢	斉藤宜
2 川相	遊	吉村	堀田
3 松井	中	後藤	佐々木
4 清原	一	高橋	杉山
5 広沢	右	石井	野村
6 元木	三	福王	入来
7 清水	左	趙	斎藤雅
8 村田真	捕	西山	ガルベス
9 岡島	投	三沢	槙原
		岡田	桑田
			河原

あの脱税事件選手は未登録!! でもでもあのルーキーもあの外人も登録ズミ!! ファンなら必見選手紹介→78ページ

サクセス


パワフル高校校歌
光り輝く学び舎
大海の心を胸に
永遠の新風
吹かそうぞ
我らの我らの
パワフル高校

高校生活3年間を野球とともに過ごすのだ。今回は攻略ガイド初級編をお送りするぞ。購入前にチェックしてね→80ページ

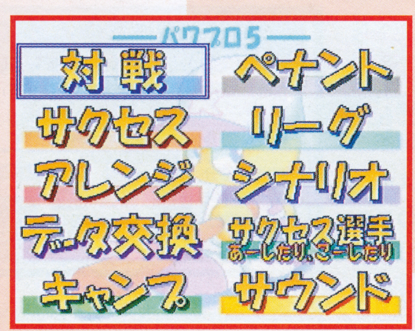
©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. (社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 東京ドーム公認

春爛漫！野球前線大接近中だ!!

まずは今回のモードと新しく追加された「シナリオモード」を紹介していこう。「シナリオモード」は、昨年の実際のプロ野球のシーズン中におこったイベントを忠実に再現できるというもの。君の手で史実通りにできればクリアってわけ。後半のシナリオになれば難度はあがるから腕試しにはもってこいだ。

モードは10!! 遊び尽くそう

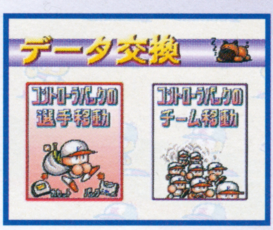
サウンドなども含めたモードは全部で10コ。ペナントにリーグにシナリオにサクセスにと、とにかく遊び尽くすにはひとつき、ふたつきでは終わらないと思うぞ。とにかく遊べ。


パワプロ5
対戦
ペナント
サクセス
リーグ
アレンジ
シナリオ
データ交換
サクセス選手 あーしたり、こーしたり
キャンプ
サウンド

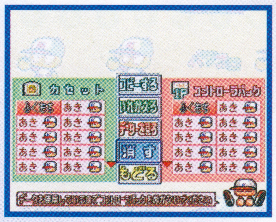
◆サクセスはもちろん、注目は64パワプロ初のシナリオモード。全12のシナリオは手軽に楽しめるし、手応えもあるしで、ぜひ１度トライしてもらいたい

セーブはカセットとコントローラパックで

今回大きく変わったのは、サクセスやペナントのセーブがカセットに直接セーブできるようになったことだ。これはとっても便利。いちいちパックを差し替えしなくていいからね。もちろん、サクセスで作った選手はコントローラパックで移動もできるから、友達と戦わせることもできるんだ。


データ交換
コントローラパックの選手移動
コントローラパックのチーム移動
カセット
パック

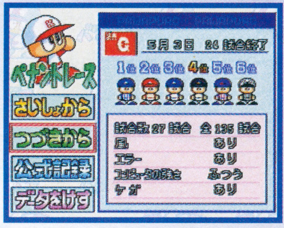
◆カセットセーブはやっぱり便利。パックの差し替えいらずだもんね


カセット
コントローラパック
コピーする
いれかえる
デリートする
消す
もどる
ふくもと
あき

◆サクセス選手もカセットにセーブできる。増やしたければパックに移動だ

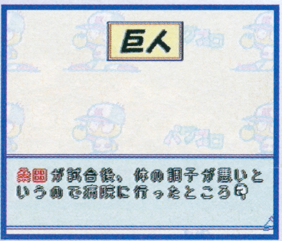
ペナントを占う「ケガ」の要素

今回からペナントに追加された「ケガ」の要素。これをオンにすればシーズン中に不慮のトラブルが発生する。主軸選手がケガをすると痛いんだけど、よりリアルになったペナントを楽しむことができるようになるぞ。


ペナントレース
さいしょから
つづきから
公式記録
データをけす
5月3日 24 試合終了
1位 2位 3位 4位 5位 6位

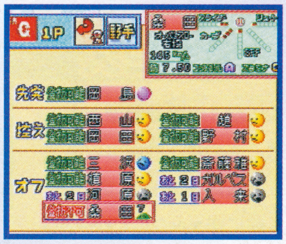
試合数 27 試合 全 135 試合
風 あり
エラー あり
コンピュータの強さ ふつう
ケガ あり

◆設定で「ケガ」を「あり」にすれば、シーズン中に誰かがケガをすることも……



桑田が試合後、体の調子が悪いというので病院に行ったところ

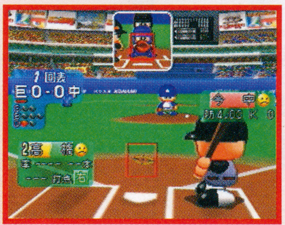
◆試合終了後、なんと救急車が現れるのだ。なんかいや〜な予感が


1P
野手
桑田
先発
控え
オフ
登録不可
ガルベス

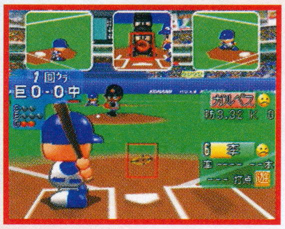
◆あう!! やはり選手がケガなのか。これでしばらく使えないぞ

注目の選手も登録ズミだ

78ページから紹介してある通り、選手データは昨年のシーズンの成績がベースになっている。また、今年から新たにチームに加わった選手や移籍した選手なども登録されているので、今年のシーズンを楽しむのにも心配なしってわけなんだ。注目したいのは巨人のドラフト１位ルーキー高橋と中日の李選手。今年の活躍が楽しみな選手だけに早くも自分の手で操作できるからいいよね。キミのひいきチームのデータはどうなっているか、気になるヒトは78ページだ。


1回表
巨0-0中
今中
高橋

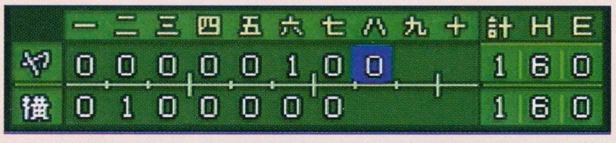
◆巨人、高橋は内外野守れて便利。スタメンでいこう


1回ウラ
巨0-0中
ガルベス
李

◆韓国のイチローこと李選手は走攻守そろった選手だ

シナリオモード全12シナリオを紹介!! キミは全て勝利できるか?

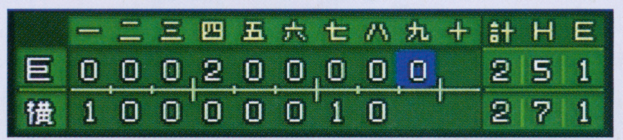
シナリオ 1 マジック点灯



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ヤ	0	0	0	0	0	1	0	0			1	6	0
横	0	1	0	0	0	0	0				1	6	0

- 9月3日横浜スタジアム
- あなた→ヤクルト
- 8回表の攻撃
- あいて→横浜
- 無死
- 難度★★★

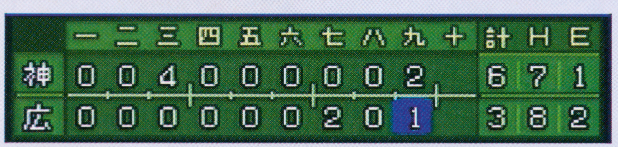
シナリオ 2 最大のピンチ



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
巨	0	0	0	2	0	0	0	0	0		2	5	1
横	1	0	0	0	0	0	1	0			2	7	1

- 8月24日横浜スタジアム
- あなた→横浜
- 9回表の守備
- あいて→巨人
- 一死満塁
- 難度★★★

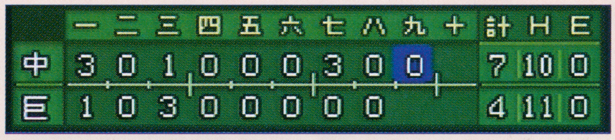
シナリオ 3 劇的サヨナラ逆転アーチ



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
神	0	0	4	0	0	0	0	0	2		6	7	1
広	0	0	0	0	0	0	2	0	1		3	8	2

- 9月11日広島市民球場
- あなた→広島
- 9回ウラの攻撃
- あいて→阪神
- 二死満塁
- 難度★★

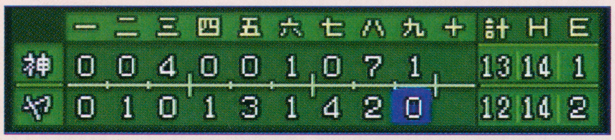
シナリオ 4 トリプルプレー



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
中	3	0	1	0	0	0	3	0	0		7	10	0
巨	1	0	3	0	0	0	0	0			4	11	0

- 8月9日東京ドーム
- あなた→巨人
- 9回表の守備
- あいて→中日
- 二死満塁
- 難度★★★★★

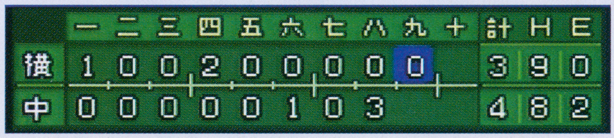
シナリオ 5 ヤクルトコンプレックス



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
神	0	0	4	0	0	1	0	7	1		13	14	1
ヤ	0	1	0	1	3	1	4	2	0		12	14	2

- 7月16日明治神宮野球場
- あなた→阪神
- 9回ウラの守備
- あいて→ヤクルト
- 一死一塁
- 難度★★

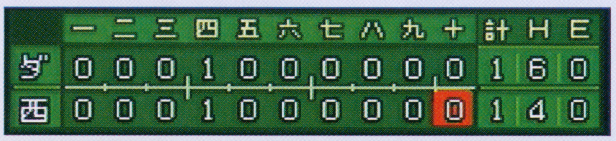
シナリオ 6 セーブ王争い



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
横	1	0	0	2	0	0	0	0	0		3	9	0
中	0	0	0	0	0	1	0	3			4	8	2

- 10月2日ナゴヤドーム
- あなた→中日
- 9回表の守備
- あいて→横浜
- 無死
- 難度★

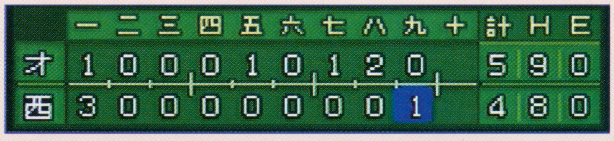
シナリオ 7 優勝目前



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ダ	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6	0
西	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	4	0

- 10月3日西武ライオンズ球場
- あなた→西武
- 10回ウラの攻撃
- あいて→福岡ダイエー
- 無死
- 難度★★

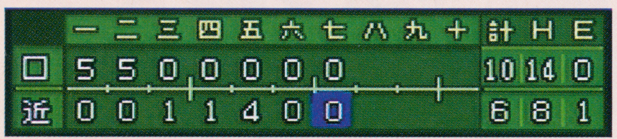
シナリオ 8 天王山



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
オ	1	0	0	0	1	0	1	2	0		5	9	0
西	3	0	0	0	0	0	0	0	1		4	8	0

- 8月30日西武ライオンズ球場
- あなた→オリックス
- 9回ウラの攻撃
- あいて→西武
- 無死一・三塁
- 難度★★★★

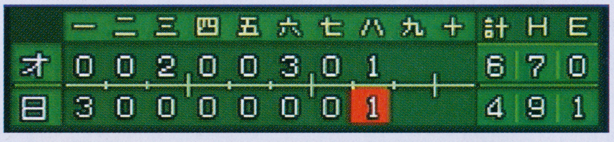
シナリオ 9 10点差大逆転



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ロ	5	5	0	0	0	0	0				10	14	0
近	0	0	1	1	4	0	0				6	8	1

- 8月24日大阪ドーム
- あなた→近鉄
- 7回ウラの攻撃
- あいて→千葉ロッテ
- 無死
- 難度★★★★

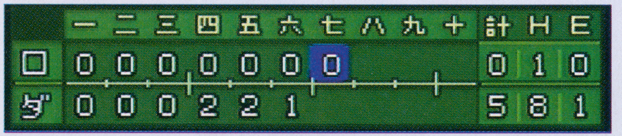
シナリオ 10 運命の別れ道



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
オ	0	0	2	0	0	3	0	1			6	7	0
日	3	0	0	0	0	0	0	1			4	9	1

- 8月23日東京ドーム
- あなた→日本ハム
- 8回ウラの攻撃
- あいて→オリックス
- 二死一塁
- 難度★★★★

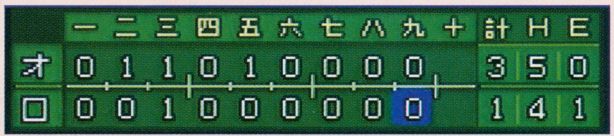
シナリオ 11 この日を境に



	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
ロ	0	0	0	0	0	0	0				0	1	0
ダ	0	0	0	2	2	1					5	8	1

- 7月29日福岡ドーム
- あなた→福岡ダイエー
- 7回表の守備
- あいて→千葉ロッテ
- 二死三塁
- 難度★

シナリオ 12 連勝街道



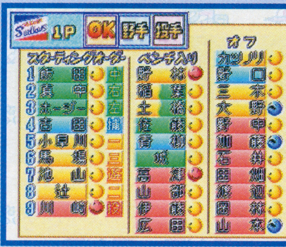
	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	計	H	E
オ	0	1	1	0	1	0	0	0	0		3	5	0
ロ	0	0	1	0	0	0	0	0	0		1	4	1

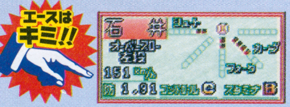
- 8月8日千葉マリンスタジアム
- あなた→千葉ロッテ
- 9回ウラの攻撃
- あいて→オリックス
- 無死
- 難度★★★★

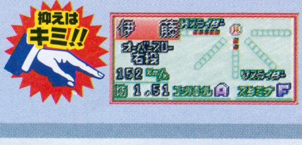
ヤクルトスワローズ

●日本一連覇なるか？結束堅いチームだ

昨年の日本一データに死角はナシ。ブロスの抜けた穴は西武から移籍の渡辺に託す。鉄壁の守備陣も安泰。ただ、どうしても打線の爆発的な力は望めない。守って勝つスタイルを貫き通そう。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

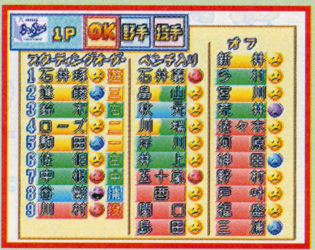

エースはキミ!!
石井
オーバースロー
左投
151 km/h
防 1.91
スタミナ B

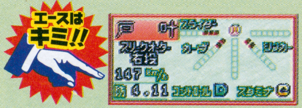

抑えはキミ!!
伊藤
オーバースロー
右投
152 km/h
防 1.51
スタミナ F

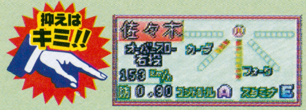
横浜ベイスターズ

●安定打線と大魔人で優勝も夢じゃない

波留の穴は近鉄から移籍の中根がつとめることになった。看板の左打線が充実しているので得点アップは間違いナシだ。あとは若い投手陣を引っ張っていくリードがプレイヤーには要求されるぞ。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

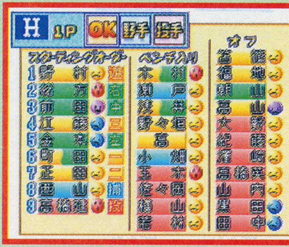

エースはキミ!!
戸叶
スリークオーター
右投
147 km/h
防 4.11
スタミナ C

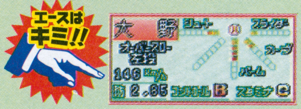

抑えはキミ!!
佐々木
オーバースロー
右投
153 km/h
防 0.90
スタミナ E

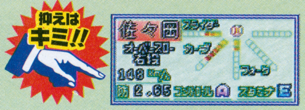
広島東洋カープ

●今年こそは優勝に手が届くか？打線に期待だ

ロペスが抜け、日本人打線で戦うカープ。若手とベテランが両方活躍するだけに、優勝もかなり現実に近くなっている。課題は中継ぎ陣。先発が打たれ込むとかなり辛くなってしまうのだ。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

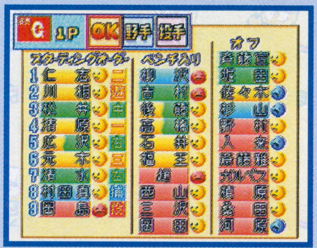

エースはキミ!!
大野
オーバースロー
左投
146 km/h
防 2.85
スタミナ C

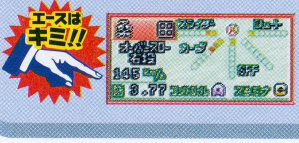

抑えはキミ!!
佐々岡
オーバースロー
右投
148 km/h
防 2.65
スタミナ E

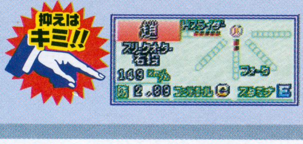
読売ジャイアンツ

●4位だろうがデータは強い!! ゲームなら日本一決定!

とにかく打線は強し!! ルーキー高橋を含めた強力打線は本塁打を量産すること間違いなし。投手陣ではヒルマンが登録されていなくてちょっと残念。抑えは左の野村と右の趙のダブルストッパーで決まり。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

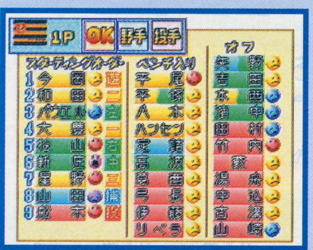

エースはキミ!!
桑田
オーバースロー
右投
145 km/h
防 3.77
スタミナ C

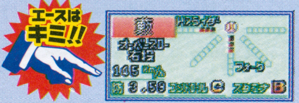

抑えはキミ!!
趙
スリークオーター
右投
149 km/h
防 2.88
スタミナ E

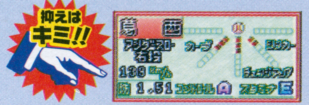
阪神タイガース

●猛虎復活の鍵は中日からの移籍組だ

パウエル、大豊、矢野と主軸を中日から獲得した阪神。今年ばかりは外人も活躍してくれそうだ。ただやっぱり投手陣の弱さは否めない。早めの継投でつないでいくのが無難だろう。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

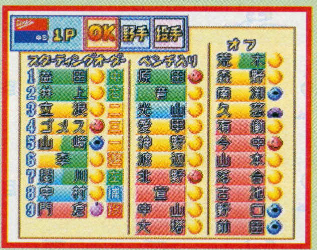

エースはキミ!!
藪
オーバースロー
右投
145 km/h
防 3.59
スタミナ B

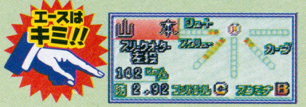

抑えはキミ!!
葛西
アンダースロー
右投
139 km/h
防 1.51
スタミナ E

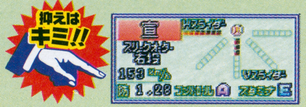
中日ドラゴンズ

●新生ドラゴンズのカギを握るのは誰だ？

新生ドラゴンズの注目選手は、やはり韓国のイチローこと李だ。彼を外野に回し、久慈を遊撃に入れれば打線的にも守備的にもいい感じになりそう。抑えは宣で決まり。安心して任せられるぞ。


1P
OK
野手
投手
スターティングオーダー
ベンチ入り
オフ

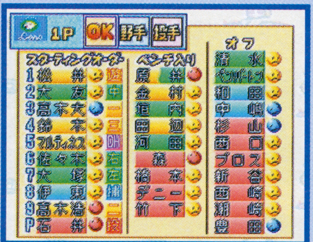

エースはキミ!!
山本
スリークオーター
左投
142 km/h
防 2.92
スタミナ B


抑えはキミ!!
宣
スリークオーター
右投
153 km/h
防 1.28
スタミナ E

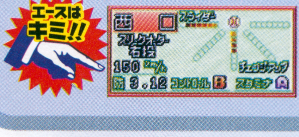
西武ライオンズ

●ヤングライオンズは今年も足が魅力

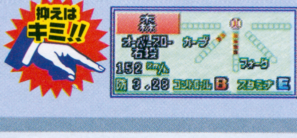
松井、大友の俊足コンビを塁上に出して足で得点を稼ぐ作戦は爽快!! 投手陣にもブロス、西崎と2人のエースが入り安定度バツグンだ。中嶋の加入も刺激的で、今年もかなりいい戦いができそう。



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				清水
1	松井	遊	原井	ボンバートン
2	大友	中	金村	和田
3	高木大	一	垣内	中嶋
4	鈴木	三	田辺	杉山
5	マルティネス	DH	河田	西口
6	佐々木	右	森	ブロス
7	大塚	左	橋本	新谷
8	伊東	捕	デニー	西崎
9	高木浩	二	竹下	潮崎
P	石井	投		豊田



西口
スライダー
スリークォーター 右投
150 km/h
チェンジアップ
防 3.12 コントロール B スタミナ A

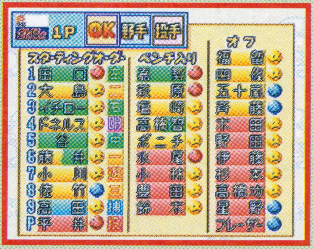


森
オーバースロー 右投
カーブ
フォーク
152 km/h
防 3.28 コントロール B スタミナ E

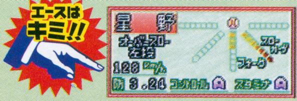
オリックスブルーウェイブ

●イチローは当然。だが、その後に続く選手は……

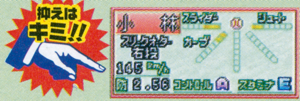
イチローはもはや何も言うことナシ。ただ、この後に続く選手がいないのも事実。谷、佐竹の台頭でいい意味で世代交代が行われそうなチームだ。後は外人の使いどころかな？



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				福留
1	田口	左	嘉勢	四條
2	大島	二	萩原	五十嵐
3	イチロー	右	塩崎	齊藤
4	ドネルス	DH	高橋智	木田
5	谷	中	ボニチ	野田
6	藤井	一	水尾	伊藤
7	小川	遊	小林	杉本
8	佐竹	三	豊田	高橋功
9	高田	捕	鈴木	星野
P	平井	投		フレーザー



星野
オーバースロー 左投
スローカーブ
フォーク
128 km/h
防 3.24 コントロール A スタミナ A

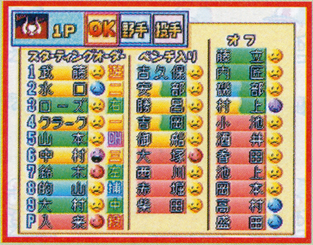


小林
スライダー
シュート
スリークォーター 右投
カーブ
145 km/h
防 2.56 コントロール A スタミナ E

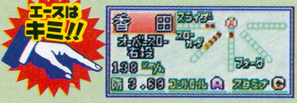
近鉄バファローズ

●ドーム守備には不安あり。打高投低にも課題あり

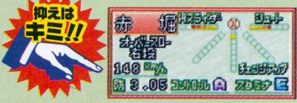
昨年とほぼ同じメンバーで望む近鉄。外野の守備陣がイマイチなため、ドーム球場での守備は不安が目立つ。投手も小池、香田は安定しているモノのなかなか後がつづかない。これも課題だ。



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				藤立
1	武藤	遊	吉久保	内匠
2	水口	二	安部	磯部
3	ローズ	右	勝呂	村上
4	クラーク	一	吉岡	小池
5	山本	DH	御船	酒井
6	中村	三	大塚	香田
7	鈴木	左	西川	池上
8	的山	捕	赤堀	岡本
9	大村	中	柴田	高村
P	入来	投		盛田



香田
スライダー
スローカーブ
オーバースロー 右投
フォーク
138 km/h
防 3.69 コントロール A スタミナ C

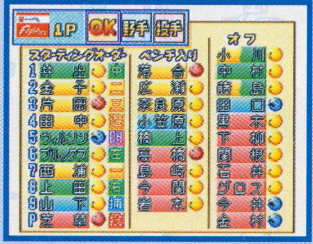


赤堀
Hスライダー
シュート
オーバースロー 右投
148 km/h
チェンジアップ
防 3.05 コントロール A スタミナ E

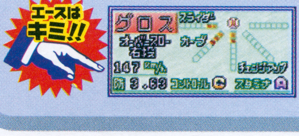
日本ハムファイターズ

●外人パワー吹き荒れるファイターズだ

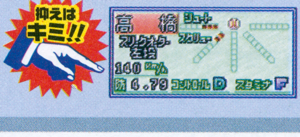
両外人の打のパワーと投手グロスのスタミナはバツグン。西崎、金石の抜けた穴はでかいが、若手投手陣のふんばりが期待できそう。落合、広瀬のベテランの使いどころがカギになるかな。



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				小川
1	井出	中	落合	中村
2	金子	二	広瀬	藤島
3	片岡	三	奈良原	田口
4	田中	遊	小笠原	黒木
5	ウィルソン	DH	村上	下柳
6	ブルックス	左	高橋	関根
7	西浦	一	島崎	石井
8	上田	右	今関	グロス
9	山下	捕	岩本	今井
P	芝草	投		金村



グロス
スライダー
オーバースロー 右投
カーブ
147 km/h
チェンジアップ
防 3.63 コントロール C スタミナ A

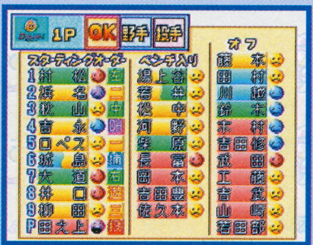


高橋
シュート
スリークォーター 左投
スクリュー
140 km/h
防 4.79 コントロール D スタミナ F

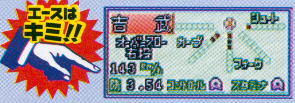
福岡ダイエーホークス

●小久保はいません。しょうがありません。

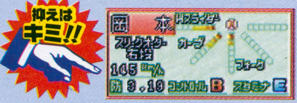
そう、小久保はいません。大きな痛手ではありますが、新加入のロペスが打線的なカバーはしてくれるはず。吉武、工藤の両エースもいいので先発が崩れなければかなりいい線いけそうな感じ。



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				藤本
1	村松	左	湯上谷	田村
2	浜名	二	若井	川越
3	秋山	中	松中	鈴木
4	吉永	DH	河野	木村
5	ロペス	一	柴原	吉田修
6	城島	捕	長冨	武田
7	大道	右	岡本	工藤
8	井口	遊	吉田豊	吉武
9	柳田	三	佐久本	山崎
P	田之上	投		若田部



吉武
オーバースロー 右投
カーブ
シュート
フォーク
143 km/h
防 3.54 コントロール A スタミナ A

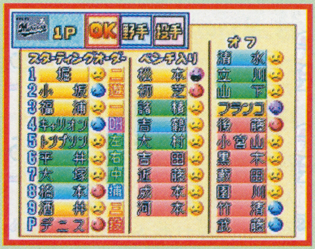


岡本
Hスライダー
スリークォーター 右投
カーブ
フォーク
145 km/h
防 3.19 コントロール B スタミナ E

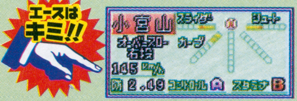
千葉ロッテマリーンズ

●あの男が帰ってきた!! いけるかAクラス

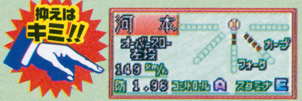
そう、あのフランコが帰ってきたのだ。バレンタイン時代2位を獲得した時の思い出が蘇るファンも多いはず。彼に期待しよう。投手陣は小宮山がケガをしないでフルにでれればいけるはずだ。



スターティングオーダー			ベンチ入り	オフ
				清水
1	堀	二	松本	立川
2	小坂	遊	初芝	山下
3	福浦	一	諸積	フランコ
4	キャリオン	DH	吉鶴	後藤
5	トンプソン	左	大村	小宮山
6	平井	右	吉田	黒木
7	大塚	中	近藤	薮田
8	橋本	捕	成本	園川
9	酒井	三	河本	竹清
P	デニス	投		武藤



小宮山
スライダー
シュート
オーバースロー 右投
カーブ
145 km/h
防 2.49 コントロール A スタミナ B



河本
オーバースロー 左投
カーブ
フォーク
149 km/h
防 1.96 コントロール A スタミナ E

サクセス 高校野球編 攻略ガイド（～初級編～）

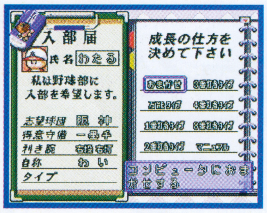
3年間をベストに過ごすために

今回のサクセスは高校3年間をフルに使って育成できる。だがしかし、3年間をのんびり過ごしていてはダメだ。今月は学年ごとに何を重点におくかを考えて紹介していこう。

1年生 まずは体を作ることから始めていこう!!

入部

自分のポジションと名称を決定。投手なら投げ方まで設定できる。お好みで決めていこう。



入部届
氏名 わたる
私は野球部に入部を希望します。
志望球団 阪神
得意守備 一塁手
利き腕 右投右打
自称 わい
タイプ

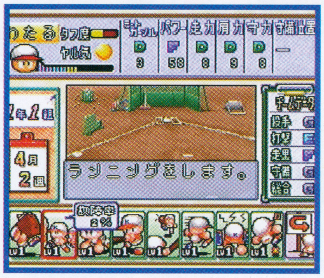
成長の仕方を決めて下さい
おまかせ　3番打者タイプ
万能タイプ　4番打者タイプ
1番打者タイプ　8番打者タイプ
2番打者タイプ　マニュアル

コンピュータにおまかせする

←野手なら成長の仕方も様々だ。最初は「おまかせ」にすると結構楽だぞ

タフ度をあげてケガをしない体を作ろう!!

練習で怖いのはケガだ。これは今回も同じ。なので、まずは丈夫な体作りから始めよう。今回は「タフ度」という要素があるので、このゲージが減らないように練習するといいだろう。「タフ度」をあげるには、「ランニング」や「ストレッチ」が有効だ。先は長いので1年生の間はひたすら丈夫な体作りに専念しておこう。



ランニングをします。

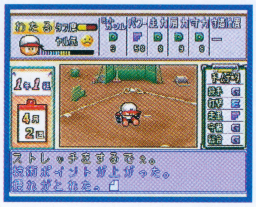
↑「ストレッチ」は疲れもとってくれるし、「ランニング」は体を鍛えるにはもってこいだ

タフ度が減ってしまうと…

当然ケガになりやすくなる。そのうえ、精神力ポイントもなく、体調が悪いときたら最悪だ。常に黄色いゲージに注意しておこう。学年が進めば、そんなに減ることはないぞ。

トレーニングとストレッチ

今回は休養の代わりに「ストレッチ」があるが、これはただ疲れをとるだけではなく、タフ度にも影響する。レベルがあがれば、さらにいい効果をもたらすぞ。

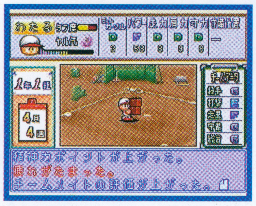


ストレッチをするでぇ。
技術ポイントが上がった。
疲れがとれた。

←練習の合間、合間に必ず「ストレッチ」をしておくことが大事だ

●キホンは「雑用」と「ランニング」

1年生の練習のキホンは上の2つ。体を作る同様、精神力や監督、キャプテンの好感度にも影響する「雑用」は必須。最初の半年はこれ1本でもいいぞ。

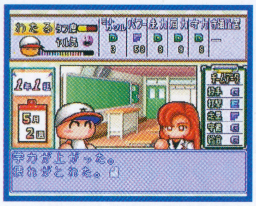


精神力ポイントが上がった。
疲れがたまった。
チームメイトの評価が上がった。

←「雑用」は監督やチームメイトの評価も鰻登り。とりあえずやっとけ

●疲れたら勉強でも……？

疲れをとるのに意外に効果的なのが「勉強」だ。学力もあがるし、疲れもとってくれるので一石二鳥。女の子とのやりとりもあったりするので、おすすめ。

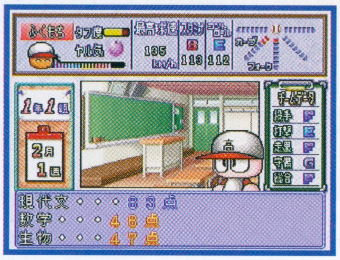


学力が上がった。
疲れがとれた。

←とにかく疲れたら「勉強」してみて。疲れがとれるぞ、でもなぜ？

学力もあげておくのだ

「勉強」アイコンは学力をあげるためのアイコンだが、野球のトレーニングには一切関係ないと思っているでしょ？でもこれ結構大事。3学期末の試験で赤点をとってしまうと、補習があったり、不眠症やしゃくになったりと結果はさんざんになってしまうぞ。

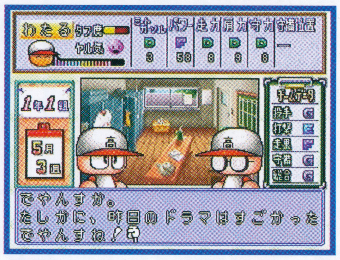


現代文・・・83点
数学・・・46点
生物・・・47点

↑赤点1つならラッキーだ。3つ以上あると、とんでもないことが待ちかまえているのだ

チームメイトは大切にね

チームメイトの評価が悪いと2年後半でのキャプテン選抜で、キャプテン候補を外されてしまうんだ。キャプテンになったほうが、やはり監督、スカウトのウケがいいので、ここはぜひ、チームメイトも大切にしておこう。彼らがらみのイベントは断るべからず。



でやんすか。
たしかに、昨日のドラマはすごかったでやんすね！

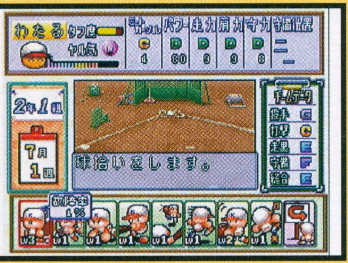
↑矢部くんはとってもいいヤツ。他の仲間からの信頼も厚いぞ。得意技は「牛乳一気飲み」？

トレーニングメニューはレベルアップしていくのだ!!

練習メニューはやり込んだり、イベントがらみでレベルアップしていく。当然、レベルアップしたほうがより効果的な練習が得られるので、自分がしたい練習を重点的におこなったり、試合に勝つなどしていくようにしよう。

レベルアップでさらに効果的に

例えば、「雑用」なら次が「球みがき」そして「球拾い」とレベルアップしていく。それによって得られる評価もレベルアップ。ただ、やり込めば必ずアップするとは限らないので、根気よくやることが大事だ。


球拾いをします。

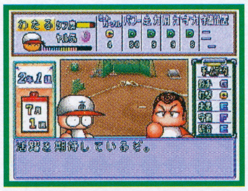
↑上手く行けば1回の練習でレベルアップしたこともあったぞ

野手	パワーをとるかスピードをとるかでメニューも変わる。 CPUの打順別設定を参考にして成長の具合を確かめてみてはどうだろう？
雑用	レベルアップすると「球みがき」「球拾い」に。 精神力アップはもちろん、監督、キャプテン、チームメイトすべての評価も上がる。
ランニング	イベントで「タイヤ引き」「鉄ゲタ」にレベルアップする。 筋力がアップし技術がダウン、疲れもたまりやすい。監督、キャプテン評価は上がる。
腕立て伏せ	イベントで「ダンベル」などにレベルアップする。 筋力アップで敏捷、技術がダウン。パワーをあげるには手っ取り早いかな。
素振り	イベントで「トスバッティング」などにレベルアップ。 筋力、技術がアップ。パワーもあがりやすい。
ノック	イベントで「実戦守備」などにレベルアップ。 敏捷、技術がアップ。チームメイト、監督の評価も上がる。ケガもしやすい。
スプリント	イベントで 「ミニハードル」 などにレベルアップする。 敏捷ポイントがアップするので、走力をあげたい場合はこの練習でいいかも。
ストレッチ	やり込むと「メディスンボール」「PNF」などにレベルアップ。 疲れがとれるし、レベルアップに応じて技術ポイントなどがあがる。
ポジティブシンキング	精神力ポイントがアップするも、チームメイト、監督の評価はさがるので、 ひんぱんにおこなうと嫌われちゃうかもね。
投手	野手の「腕立て」「素振り」ではなく投手は下の 3 項目が追加。 野手に比べて育てやすいかもね。
遠投	イベントで「チューブひき」などにレベルアップする。 コントロールはダウンだが、球速がアップ。監督、キャプテンともに評価上。
投げ込み	やり込むと「的当て」「コース投げ込み」などにレベルアップ。 コントロールアップで球速はダウン。キャプテン、監督評価は上がる。
変化球	好きな変化球の練習。成功すれば球種を覚えたり、キレがよくなったりする。

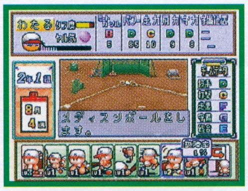
2年生 メンバーにも選ばれる!! 実戦で力をつけていこう!!

トレーニングは効率よく

2年生になると体力も安定してきて、ハードな練習にも耐えられるようになっているはずだ。イベントによるパラメータ増減も含めて、この1年間は欲しい能力を重点的にあげていくようにしよう。特に、試合のレギュラーに選ばれるので、実戦での結果が大きく影響してくるようになるぞ。何はなくてもスカウトの評価がほしいので、がんばっていこう。


活躍を期待しているぞ。

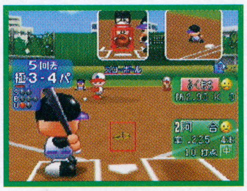
←レギュラー決定はうれしいよね。がんばって試合で結果を出すようにしよう


メディスンボールをします。

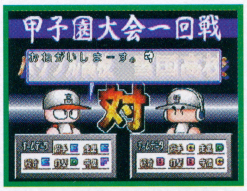
←後は試合でがんばるだけ。試合当日の体調も大事なので、よくしておこう

地区大会そして甲子園へ

まずは夏の甲子園の予選からスタート。地区大会では勝ち進めば3回試合をすることになるんだ。その決勝の相手は猪狩兄弟との対決になるぞ。とにかく自分の打席や投球で結果を残すことが大事だ。早打ちをしたり、投げ急がなければ大丈夫だ。地区大会で優勝すれば、次はいよいよ甲子園だ。



←まずは地区大会。相手チームも強くないので勝ち抜いてやろうぜ


甲子園大会一回戦

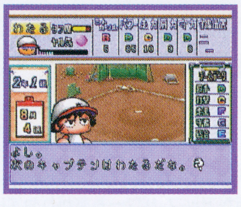
おねがいしまーす。

←そして甲子園へ。強豪チームが登場する。見事優勝できるかな？

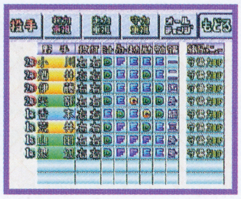
3年生 キャプテン任命!! チーム全体をキミの手で!!

キャプテンに任命されたら

2年生の秋で3年生が引退し、次期キャプテンがキミ、もしくは矢部君に委ねられる。キャプテンに任命されると今度はチーム全体の育成もキミがすることになるんだ。チーム命令画面で、チームの補強したい能力を指示することで、チーム命令ができるぞ。これは後々の地区大会などに大きく影響するから、いつも同じメニューばかりではなく、適切な指示を与えるようにしておこう。


よし。
次のキャプテンはわたるだな。

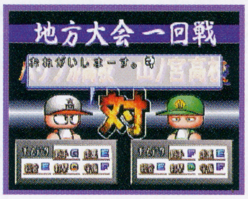
←キャプテンに任命された。それだけ仲間の信頼も厚いということだ



←キャプテンの指示でチームの練習メニューを決定していくのだ

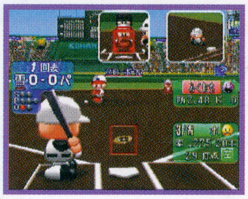
実際のゲームもすべてプレイするぞ

キャプテンになると、地区大会などの試合で、操作するキャラが自分だけではなくなる。つまり、チーム全員を操作することになるのだ。基本的に7回までは自動でゲームが進むが、その後は投手から野手にいたるまで、すべての選手をキミが操作することになる。オプション設定もないので、自力で守備もこなすことになるぞ。これまた責任重大なのだ。



おねがいしまーす。

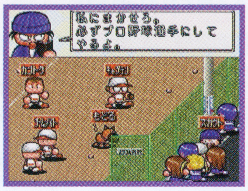
←試合では自分のことだけ考えていてはダメになる。チーム一丸となるのだ



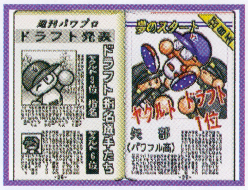
←勝つためには試合運びも考えなくてはダメだ。実戦練習にもなるぞ

そして運命の秋!! ドラフトの結果次第でプロ入りが決まる!!

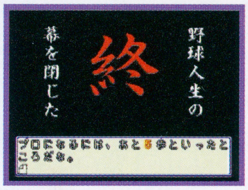
そして3年の夏が終わると時間が進み運命のドラフトが始まる。ここで6位以内に指名されないとプロ入りはできなくなる。キミの3年間は報われるだろうか?


私にまかせろ。
必ずプロ野球選手にしてやるよ。

←すべてはスカウトの評価次第。ここまでほめてくれれば期待できるぞ



←見事ドラフト3位でプロ入り決定!! 3年間は決して無駄ではなかった


野球人生の
終
幕を閉じた

プロになるには、あと5歩といったところだな。

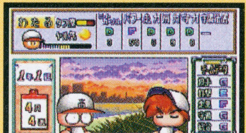
←ガーン!! プロ入りできないとデータは消滅。何が悪かったか教えてくれる

もちろんコレだけじゃ終わらない!! イベントもりだくさん

とにかく今回のサクセスにいえることははじめのうちは前作よりも難しい!! ということ、甲子園で優勝してもドラフトにもれたこともあった。また、1プレイの所要時間も結構かかるので、繰り返しプレイすることは根気が必要になるぞ。だがしかし、野球漬けだけじゃないのがこのサクセスのいいところ。今回も山のようにイベントが続々と用意されている。今月は紹介できなかったが、ぜひ君の目で確かめてほしい。個人的に言わせてもらえば、今回のキーパーソンは「親父」だ。困ったことがあったら彼に相談するといいだろう。

●ライバル猪狩は?

なんつーか、イヤミなライバル猪狩。今回は兄弟で登場し、甲子園までの道を阻むライバルとなって立ちふさがるぞ。彼らとのイベントも多いので色々試してみてくれ。

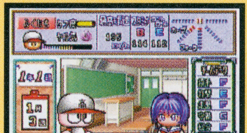

ふん。まぁ、140キロは出たかな?
これにこりて、プロ野球選手になろうなんて考えはすてるんだな。

←登場シーンではいきなり対決!! なんてこともあるのだ

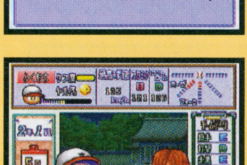
←甲子園へ行くにはこの兄弟を倒さないといけないのだ

●彼女ほしいっす!!

プレイヤーの心のオアシス、彼女。今回もデートイベントを成功させれば疲れをとってくれたりいいことあり。なかなか出会うチャンスが少なそうだけど……実は意外な所に転がってるのだ。


ふくもち君って部活、忙しそうね。

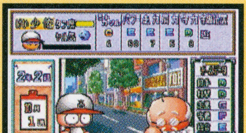
←教室でも出会いのチャンスあり。この出会いをいかせるか?


サンキュー!
すごくおいしいよっ!

←そう、マネージャーとのこんなシーンも……。期待できそう?

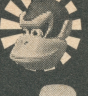
●ダイジョーブ博士は

そして今回も登場ダイジョーブ博士。今回はどの能力をあげたいのか選ばせてくれるという親切ぶりだけど……。後はやってみてのお楽しみ。相棒ゲドーは意外な所で登場するのでした。


ハーイ、ジャパニーズスチューデント
ワタシ、どいつカラ来タ
ダイジョーブ博士ネ!

←ダイジョーブ博士はドイツ出身だったのね。初耳でした

←さて、キミはチャレンジする勇気があるのかな?



デス仙人のゴリラでもわかる N64教室

●第13講●

圧縮とはなんぞや

本誌の記事中でもよく見かける「圧縮」。圧縮ってどういうことなのか、何を圧縮するのか、圧縮すると良いことがあるのか。質問のおはがきも頂いたことなので、ちと探ってみよう。

●N64はROMカセットを使っているけど、どれだけのデータを圧縮できるのですか？

……………………（愛知県／N64ピカチュウ）

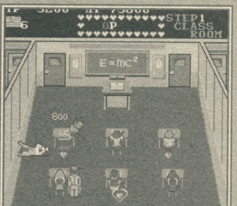
まず「圧縮」とは。パソコンを使ってる人には割とおなじみだったりするな。圧縮はあらゆるデータに対して行うことが可能で、圧縮されたデータは、圧縮される前よりも小さなものになる。圧縮することで、限られた容量のROMなりディスクなりに、より多くのデータを詰め込めるというわけじゃ。押し入れにたくさんのふとんを詰め込むために、ふとん圧縮袋を使うのと同じじゃね。データは掃除機で空気を吸い出すわけにはいかんが、それと似たようなことをしておる。例えば、データに「1+1+1+1+1+2+2+2+2+2」という計算式があるとするじゃろ。「1」が5個、「2」も5個、「+」が9個で、合計19個の文字を使用しておるな。これを圧縮してみよう。「1×5+2×5」。この7文字ですんでしまうな。これが圧縮じゃ。ゲームを動かす際に足し算での計算式が必要ならば、本体のRAMの中でかけ算を足し算に戻してやればよいわけじゃ。これは一番基本的な圧縮の方法で「連続文字圧縮方式」という。例えばグラフィックデータなんかは、1ドットずつ色と座標を指定しなくとも、この方法でかなり圧縮することが可能なんじゃよ。

で、質問の「どれだけのデータを圧縮できるか」ということじゃが、これはデータによるな。「1+1+1+1+1」なら「1×5」ですむが、「7−4+5+3−9」なんていう規則性に乏しい式になると、圧縮してもさほどデータは小さくならん。単純なデータなら100分の1（圧縮率1%）にもなるじゃろうが、複雑なデータだったら100分の99（圧縮率99%）にしか圧縮できんということもありえるんじゃよ。というわけで、「どれだけ」という答えを出すことはできんのじゃ。ROMカセットでも64DDでもCD-ROMでも、同じデータと同じ圧縮方式を使う限り、圧縮率が変わることもないのじゃ。

さて、プログラムなどの圧縮では、実行する際に必ず圧縮する前の状態に戻す必要があるので、データを完全に元に戻せる圧縮方式が用いられておる。じゃが圧縮にはもう一つ、元に戻せない圧縮方式というものがあるのじゃ。前者を「可逆圧縮」、後者を「非可逆圧縮」というのじゃが、非可逆圧縮は音声データや動画データによく使われておる。これは「1、2、3、4、5、6」という数列を間引いて「2、4、6」にしてしまうというような圧縮方式で、情報量が減ることで多少クオリティが落ちるかわりに、高い圧縮率を得ることができる。音声データにこういった圧縮をかけると、CD並みの音質がAMラジオ並みの音質になったりするわけじゃが、どういう音なのか聞き取れれば良い程度の重要度なら、ラジオの音質でもかまわないわけじゃ。ラジオではなくテレビ並みの音質なら、さほどクオリティを落とすことなくデータ量を減らすことができるな。今のところN64には縁がないが、動画データを止め絵にして見ると、ずいぶんと絵が荒れているのに気がつくじゃろう。それが非可逆圧縮による「間引き」の結果じゃ。限られた容量を有効に使うため、画質を犠牲にしてデータ量を小さく抑えているわけじゃね。まあ、ゲームが動いておればそんなに気にならんからな。

というわけで、ケースバイケースでこういった圧縮が使われておる。圧縮の目的は、容量の節約に他ならん。ROMカセットという小容量・ハイコストのメディアを使用しているN64には、切っても切れない関係の技術なのじゃ。わかってくれたかのう。

今月のデス仙人



◀コナミの古き良きアーケードゲーム「マイキー」。日本では「新入社員とおる君」という名前で出回った。もし現在遊びたくても、その手段は皆無に等しい。中古ソフト売買が無くなるのは、本当に良いことなのだろうか

©KONAMI 1984

「タム電」じゃないけど、最近レトロゲーマーなわし。昔のアーケードゲームがマイブームです。ちょっと前から中古ソフト販売についてもめておるが、旬をすぎたゲームは消えるしかないの？　それって使い捨てじゃよね。小説家だって印税は入らないにしろ、古本屋で自分の本を買ってくれる人がいたら、やっぱり嬉しいと思うんじゃよね。出版社はどう思うか知らないけどさ。このこと、制作の方はどう思ってるんじゃろか。絶版になったら二度と市場で日の目を見ないわけじゃよな。ゲーセンから消え去って幾数年、コンシューマにも移植されなかったアーケードゲームをやりつつ、そんなことを考えた。

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さいね！

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

質問募集？

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

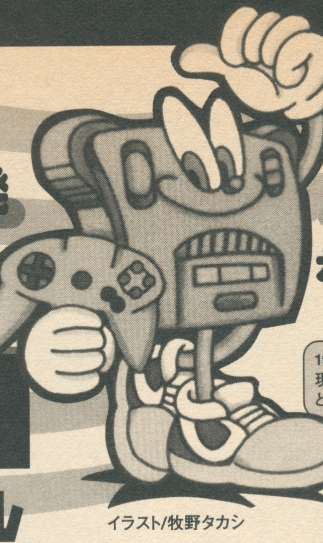
はみ出し仙人

長い間独身貴族を続けてきたデス仙人が、この4月にめでたく結婚することになりました（パチパチ！　でも仙人って結婚していいのか？）。結婚準備で忙しいからというワケではありませんが、次号の「N64教室」と「ゲームストリートジャーナル」、それに「タム電」は休載いたします。ご了承ください。

Game Street Journal

シアトル発

ゲームストリートジャーナル



第15号

REPORTER
HIROKO NAGAMI
永見浩子
（米国シアトル在住）

1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

イラスト/牧野タカシ

ナガノ五輪で日本ブームに

夜の９時半、突然なりはじめた電話をうっとうしく思いながら取ると、受話器の向こうから、「Did you watching Shimizu?（清水を見たか？）」。最初なんだか分からず、よくある電話勧誘かいたずら電話かと思い、「Excuse me?（失礼ですが？）」。
「You miss Shimizu who is a littel big man !（見なかったのか、清水は小さな巨人だ！）」

電話の主は、テレビのオリンピック中継を見て感動して電話してくれたTimおじさんで、きっと日本人の私達も同じものを見て盛り上がっているだろうと考えたらしいのです。当の本人達はというと実家から送られてきた日本のお正月のテレビ番組（もちろんテレビ寄席である）を見ながらこれまた日本のお友達から送られてきた寅屋のようかんと日本茶で普段は味わえないこの日本の情緒、幸せを堪能していたのであります（ちなみに付き物のこたつとみかんのセットも家には揃っている。えっへん）。

ああそうだ、今オリンピックの真っ最中じゃん。長野って言ったってどうなのかな、皆分かってんのかしら？　位置関係とか…。今だにTokyoがChinaにあると思っている人が圧倒的に多いこの国のこと、いくらオリンピックだといったって盛り上がらないのでは…、などと思いながら実はちゃんとビデオに録画してありますとも!　だってテレビに日本が写るめったにない機会なんですもの。

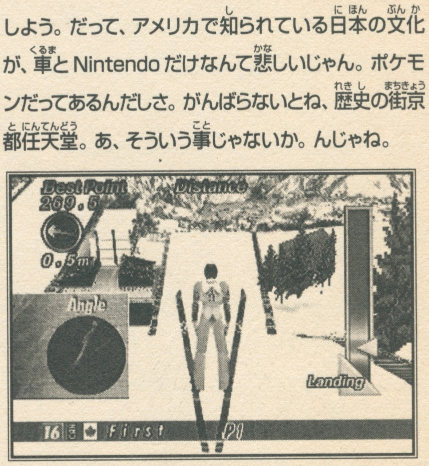
Timおじちゃんからの電話の受話器を置いてすぐにチャンネル７(CBS)をつけると、初めて見た清水というスピードスケートの男の子がにこにこ笑っている絵が写っていました。ああ、この人だ。なるほどアメリカで人気者になりそうな感じ。なぜって、ちっちゃくてパワフル、子供みたいな笑顔に爽やかなガッツ。大きな人達に囲まれて素直に喜ぶ映像は絶対こちらの人好みであります。最近、日本人は笑顔が得意になりました。

そんなことがあってから閉会式まで色々な人から声を掛けられた２週間でした。

皆さんは開会式、閉会式をどのように感じましたか？　日本に住む日本人に聞くとほとんどが、「ありきたり」「寒い」「恥ずかしい」「伝統を意識しすぎ」などとネガティブな意見が多かったのです。少なくとも、「感動した」とはずむような声で答えた人は、左尾編集長ただ１人でした。でもね、外国に住む人達、特に私達の様に中途半端なガイジン（アメリカナイズされきっていないということ）にとっては素直に楽しめたショーだったと思います。そしてアメリカ人の友達は皆絶賛状態!　我々にとってはなんて事はないシーン（お相撲さんとか、諏訪大社の御柱とか、子供達のどてら姿とか…）が、エキゾチックで滅多に見ることの出来ない伝統文化として観られていたようです。テレビでも毎日長野の様子がライブで放映され、日本の文化の紹介（Snow monkyってなんだか分かる？　日本猿のことなんだけど、どうもイメージとして冬に温泉につかる猿と言うのが強いようであります。また、今まで秋田犬しか知られていなかった日本犬に加えて芝犬が紹介されていました。しかも7000年前の犬として…。あ、それからざる蕎麦の正しい食べ方——「ずるずる」とか、ふぐ料理食べられたら本物だーっ! とか、結構くだらないか…）をしていて、それを観た友達が電話をかけてきたりして結構ブームになっていたのでした。ただアナウンサーの発音が気になって、Naganoという発音はすぐに直ったのだけど、Hakuba（白馬）が最後までHakaba（墓場）になっていたのは悲しかったなあ。でもきっと私の英語の発音もそんな感じ、いえそれ以上酷いんだろうな。いっそのこと「べにてんぐだけスキー場」とかだったら面白かったのに。あ、長野には、「野口五郎岳」っていう名前の山もあるって知ってた？　こちらのアナウンサーに言って欲しかったな。

そんなこんなで、この２週間は私にとっても良い勉強になったように思います。外国に行く場合に（遊び以外で）、必ず必要になる知識があります。それは、その土地の事柄でも言葉でもない。なぜならそれらは、そこの人々に教わることが出来るから。でも自分が育った国の文化を知ってると生活が豊かになるんです。祖国の知識を持っていれば、友達も３倍に増えるんです、ほんと。だって、サウナで居眠りしていただけで（冷え症なので10分や20分は平気な私）、５分ももたないおじさんが（だってこっちの人皆、でぶちんなんだもん）、「禅の修行をしたからそんなに我慢強いのか？」と話しかけてくるようなことなんてしょっちゅうなのですから。特にアメリカでは、歴史が浅い分そういうことを聞きたい人が多いのです。

さあ、これを機会に文化交流だっ!　みんな、勉強しよう。だって、アメリカで知られている日本の文化が、車とNintendoだけなんて悲しいじゃん。ポケモンだってあるんだしさ。がんばらないとね、歴史の街京都任天堂。あ、そういう事じゃないか。んじゃね。



⬆閉会式が終わった後で、ジャンプの原田の気分を少しでも味わえればと『ハイパーオリンピックインナガノ64』をプレイしてみた。ジャンプの難しさがしみじみと体験できたぞ

©1997 KONAMI

編集部に「ポケットピカチュウ」がやってきた!!記念

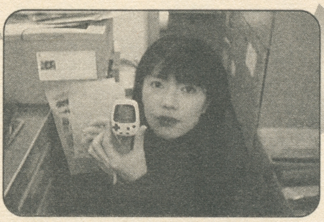
ポケットピカチュウ!

POCKET PIKACHU™

←もーすぐアニメのピカチュウも帰ってくるから、それまでの間、「ポケットピカチュウ」で一緒に過ごして待っていようね

発売元／任天堂／3月27日発売／2500円（税別）

万歩計機能がついたミニミニ携帯ピカチュウだ!!

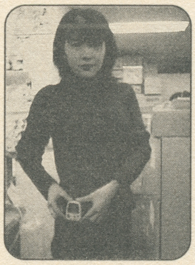


↑ゲームボーイの形をしたかわいいヤツ。ストラップを通せるようにもなっているぞ

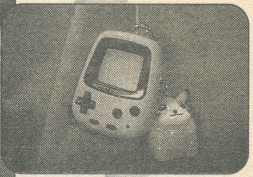
「ポケットピカチュウ」は身につけて歩くごとに、ピカチュウと仲良しになれるという携帯型万歩計だ。歩くごとに「ワット」がたまり、それをピカチュウにプレゼントすることもできるんだ。スロットのミニゲームもあるよ。

カバンにもズボンにもつけられるんだよ

ベルトやズボンにつけることもできるし、ストラップを通せるようになっているので、カバンにつけたりして、持ち歩きできるぞ。



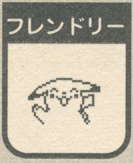
←ベルトがなくてもGパンに直接つけることもできるんだよ



↑ストラップを通してカバンにつけることもできるよ

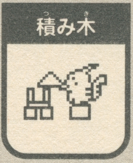
ピカチュウのこんな仕草がみられるよ!!

歩けば歩くほどに仲良くなるピカチュウは時間などによって、いろんな仕草を見せてくれるんだ。うんと仲良くなれば、きっと楽しいピカチュウに出会えると思うよ。



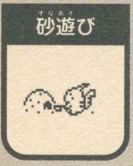
フレンドリー

超仲良しって感じ



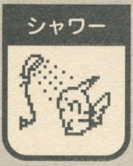
積み木

退屈してるのかな?



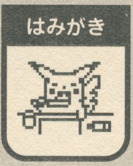
砂遊び

1人で遊んでる



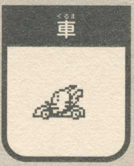
シャワー

体を洗いましょう



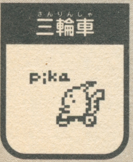
はみがき

寝る前にはね



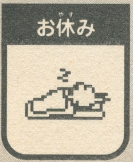
車

気分爽快ですよ



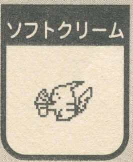
三輪車

ピカチュウこげるの?



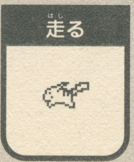
お休み

夜は眠ります



ソフトクリーム

おやつの時間だ



走る

キミが走れば……

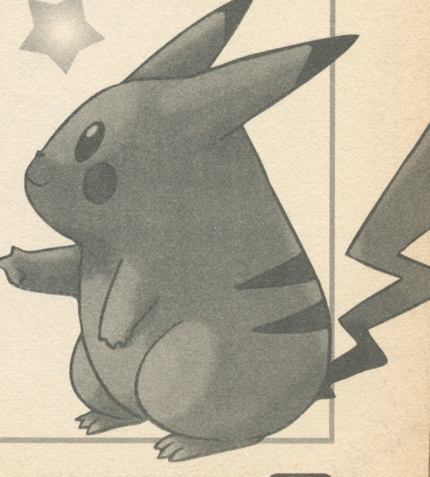
これでいつでもいっしょにいれるね!!

TVCMでもおなじみ

マンボのリズムでマラカスをふるピカチュウがかわいいTVCMをキミは見たかな？やっぱり万歩ということでマンボなのかな……。

ポケットピカチュウ!
誕生
POCKET PIKACHU

←動くピカチュウに久しぶりに会えた感じですな

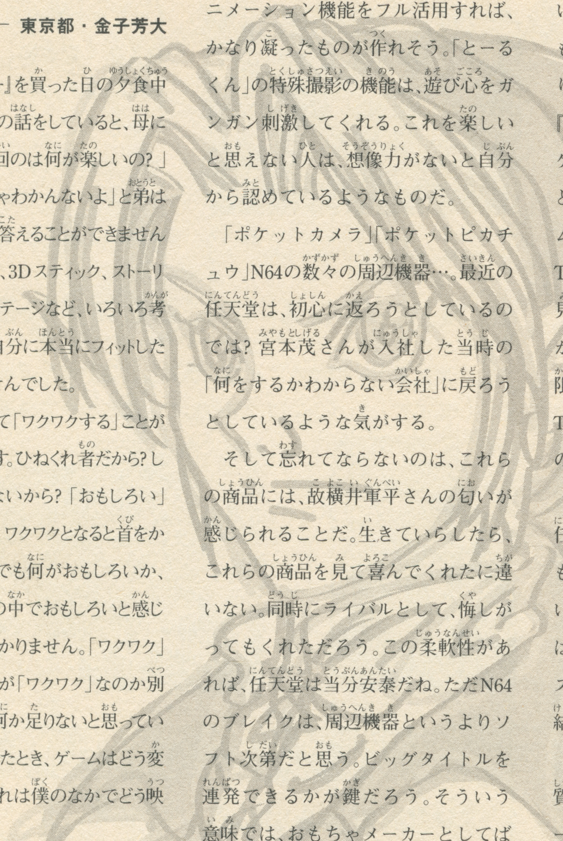


©1995 Nintendo /Creatures inc. / GAME FREAK inc ©1998 Nintendo

●読者の手紙から●

N64フォーラム

新聞等で苦戦が伝えられてきたN64ですが、相次いで編集部に入る情報を聞くと、
これから大逆襲が始まるのは確実で、編集部内も活気にあふれています。
クリスマスにN64が飛ぶように売れる光景を見られるぞ!!



●ゲームをしてて……

東京都・金子芳大

『ヨッシーストーリー』を買った日の夕食中に、弟と『ヨッシー』の話をしていると、母に言われました。「今回のは何が楽しいの?」って。「やってみなきゃわかんないよ」と弟は言ったけど、自分は答えることができませんでした。グラフィック、3Dスティック、ストーリー、ゴールのないステージなど、いろいろ考えたけどその中で自分に本当にフィットしたものは見つかりませんでした。

最近、ゲームをして「ワクワクする」ことがあまりない気がします。ひねくれ者だから? しっかりと楽しんでないから? 「おもしろい」「ハマる」はあっても、ワクワクとなると首をかしげてしまいます。でも何がおもしろいか、そして本当に自分の中でおもしろいと感じられたのか……わかりません。「ワクワク」と例えたけど、それが「ワクワク」なのか別のものなのか。でも何か足りないと思っています。「64DD」が出たとき、ゲームはどう変わるのか? そしてそれは僕のなかでどう映るのか……。

最後に僕たちユーザーとゲーム、これは一体どういうものなのでしょう。ゲームをやっていくたび自分でもわからなくなってしまいました。

●任天堂、初心に返る

北海道・成瀬晶

「ポケットカメラ」を発売日に買った。とてつもなく楽しい。普通に撮るだけでも楽しい。撮った写真に落書きするのはもっと楽しい。ミニゲームも良い。『ボール』なんて暇つぶしに最適。アニメーション機能をフル活用すれば、かなり凝ったものが作れそう。「とーるくん」の特殊撮影の機能は、遊び心をガンガン刺激してくれる。これを楽しいと思えない人は、想像力がないと自分から認めているようなものだ。

「ポケットカメラ」「ポケットピカチュウ」N64の数々の周辺機器…。最近の任天堂は、初心に返ろうとしているのでは? 宮本茂さんが入社した当時の「何をするかわからない会社」に戻ろうとしているような気がする。

そして忘れてならないのは、これらの商品には、故横井軍平さんの匂いが感じられることだ。生きていらしたら、これらの商品を見て喜んでくれたに違いない。同時にライバルとして、悔しがってもくれただろう。この柔軟性があれば、任天堂は当分安泰だね。ただN64のブレイクは、周辺機器というよりソフト次第だと思う。ビッグタイトルを連発できるかが鍵だろう。そういう意味では、おもちゃメーカーとしてばかりではなく、ゲームメーカーとしても頑張ってもらわなきゃね。

●任天堂のTVCMについて

長崎県・ピーマン

突然だけど言わせてもらっちゃおう(特に任天堂さんへ)。

(TVCMは)もう少し大胆なやり方があると思う。任天堂は変わろうという気持ちはあるのだろうけど、どうしても昔からのやり方に凝りかたまっているというか、抜け出せないでいる。もう少しセールスに結びつくような作り方があるのではないかなぁ。例えば『1080°スノーボーディング』。実際のゲーム画面中心の作りになるそうだがどうなんだろう。確かに今までのゲームの中では最高峰の美しさだろうが、TVに流すと画質が落ちるし、いつも見せ方が中途半端。見ていて「なんだかナー」と思ってしまうことが多い。限られた時間内で大変だろうけど、TVCMがセールスにつながっていないのが現状だと思う。

ハードの戦略についてもそうだ。任天堂の広報の方が「受賞などをしても自ら語らないのが任天堂の気質」というような事をおっしゃっていたが、はっきり言ってそんな美学はナンセンス。まずは知ってもらうこと。これが結局一番大事なことなんじゃないかな。

ソフトの面白さを伝える、ハードの特質を伝える。他にも、今、人気のあるアーティストに好きな64ソフトを語ってもらうのもいい(できれば多数の人に)。そして見る人のハートをつかむ!

私は今のゲーム業界は面白くて好きです。競い合うことで新しいものが生まれ活性化するし、何よりワクワクする。

でも、もう少し任天堂には頑張って欲しい。任天堂が頑張ってこそ、ゲームの世界の未来がひらける気がする。ゲームソフトのレベルに追いついた広告を期待します。

●もう1つの見方

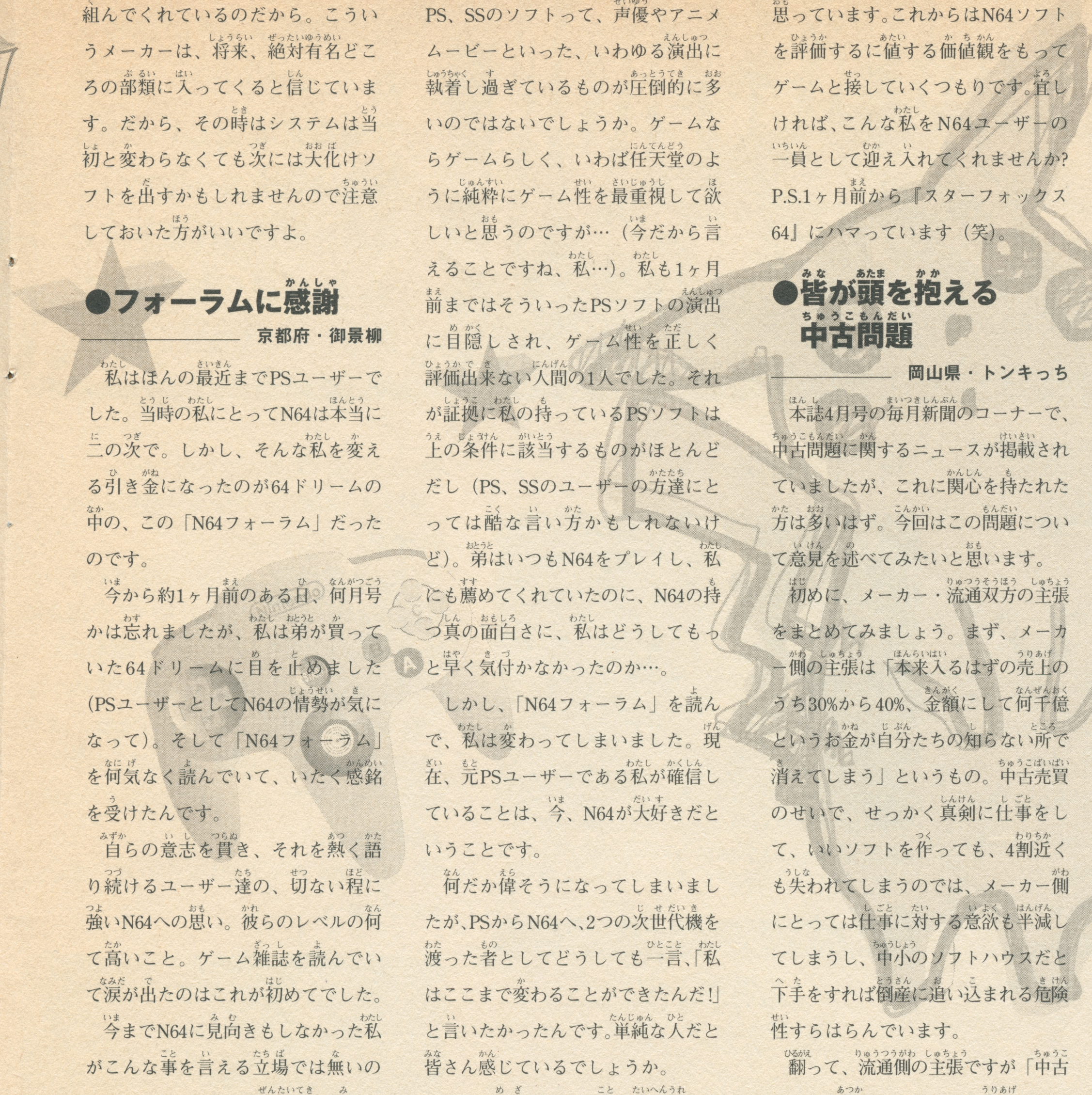
広島県・佐野哲

4月号の佐藤さん、ガウリイくん、お返事どうもありがとうございました。まさか本当にお返事がくるとは思っていなかったので嬉しいです。

さて、佐藤さん。発売延期のしすぎはユーザーの信頼に関わるとお思いのようですが、もう1つの見方もあります。それは、何も今までずっと発売日未定ではなく、夏のはずが冬にとか、今年のはずが来年と延ばし延ばしやってきています。つまり、任天堂はユーザーの皆さんを常に安心させようと発売日を公表してくれているのです。それを裏切ることのように思わず、「ああ、安心させようとしてくれているのだな」と考えを変えて下さい。

その思いのうえに、面白くなっていくことをあわせると、任天堂に怒りをおぼえずに発売延期のよさがわかると思います。「信頼をなくされる」と思うよりも「ユーザー思いの任天堂」ということで。

「クラゲ頭のガウリイくん」さん(変?)、「某ソフトメーカー」の件ですが、自分はそうは思いません。たとえ、あまり知名度のないメーカーでも、そのメーカーの出すソフトが発売延期ばかりしていると、これは何かあるぞと思わせてくれます。「このソフトはこんなもんでいい」と投げ出さないでソフト開発に熱心に取り



組んでくれているのだから。こういうメーカーは、将来、絶対有名どころの部類に入ってくると信じています。だから、その時はシステムは当初と変わらなくても次には大化けソフトを出すかもしれませんので注意しておいた方がいいですよ。

●フォーラムに感謝

京都府・御景柳

私はほんの最近までPSユーザーでした。当時の私にとってN64は本当に二の次で。しかし、そんな私を変える引き金になったのが64ドリームの中の、この「N64フォーラム」だったのです。

今から約1ヶ月前のある日、何月号かは忘れましたが、私は弟が買っていた64ドリームに目を止めました（PSユーザーとしてN64の情勢が気になって）。そして「N64フォーラム」を何気なく読んでいて、いたく感銘を受けたんです。

自らの意志を貫き、それを熱く語り続けるユーザー達の、切ない程に強いN64への思い。彼らのレベルの何て高いこと。ゲーム雑誌を読んでいて涙が出たのはこれが初めてでした。

今までN64に見向きもしなかった私がこんな事を言える立場では無いのかもしれませんが、全体的に見て、PS、SSのソフトって、声優やアニメムービーといった、いわゆる演出に執着し過ぎているものが圧倒的に多いのではないでしょうか。ゲームならゲームらしく、いわば任天堂のように純粋にゲーム性を最重視して欲しいと思うのですが…（今だから言えることですね、私…）。私も1ヶ月前まではそういったPSソフトの演出に目隠しされ、ゲーム性を正しく評価出来ない人間の1人でした。それが証拠に私の持っているPSソフトは上の条件に該当するものがほとんどだし（PS、SSのユーザーの方達にとっては酷な言い方かもしれないけど）。弟はいつもN64をプレイし、私にも薦めてくれていたのに、N64の持つ真の面白さに、私はどうしてもっと早く気付かなかったのか…。

しかし、「N64フォーラム」を読んで、私は変わってしまいました。現在、元PSユーザーである私が確信していることは、今、N64が大好きだということです。

何だか偉そうになってしまいましたが、PSからN64へ、2つの次世代機を渡った者としてどうしても一言、「私はここまで変わることができたんだ!」と言いたかったんです。単純な人だと皆さん感じているでしょうか。

N64に目覚められた事を大変嬉しく思っています。これからはN64ソフトを評価するに値する価値観をもってゲームと接していくつもりです。宜しければ、こんな私をN64ユーザーの一員として迎え入れてくれませんか?

P.S.1ヶ月前から『スターフォックス64』にハマっています（笑）。

●皆が頭を抱える中古問題

岡山県・トンキっち

本誌4月号の毎月新聞のコーナーで、中古問題に関するニュースが掲載されていましたが、これに関心を持たれた方は多いはず。今回はこの問題について意見を述べてみたいと思います。

初めに、メーカー・流通双方の主張をまとめてみましょう。まず、メーカー側の主張は「本来入るはずの売上のうち30%から40%、金額にして何千億というお金が自分たちの知らない所で消えてしまう」というもの。中古売買のせいで、せっかく真剣に仕事をして、いいソフトを作っても、4割近くも失われてしまうのでは、メーカー側にとっては仕事に対する意欲も半減してしまうし、中小のソフトハウスだと下手をすれば倒産に追い込まれる危険性すらはらんでいます。

翻って、流通側の主張ですが「中古ソフトを扱うことで、その売上によって店の経営が成り立っている、もし中古売買を禁止されてしまったら、ウチの店は最悪、潰れてしまいかねない!」とのこと。メーカーと同じく、こちらにとっても商売が続けられるかどうかの瀬戸際、まさに死活問題という訳です。

中古売買が存続すれば、今後中小のメーカーで潰れてしまうところが出てくるかもしれないし、中古がなくなったら今度は皆さんの身近にあるゲームショップが閉店になってしまうかもしれない。どちらに転んでも良い結果は得られず、ユーザーは何らかの不利益を被ることになるという訳です。メーカー側と流通側がお互いに納得して、円満に事が解決できれば問題はないのですが、今のところそうした手段は見出せず、どちらかが譲歩なり歩み寄りなりをして、実りある議論を行って打開策を見つけてくれることを祈るしかありません。

読者の皆さんは中古問題について、どのようにお考えですか? 賛否両論、色々な意見をお聞かせ下さい。

読者アンケートから FROM READERS

●学校帰りに64ドリームを買った。家に着いたら、弟の手にも64ドリームが。（宮城県・七味唐辛子）

●『G.A.S.P』（ガスプ）は語尾をのばすとカッコ悪いっス〜。
（大阪府・華陰）

●この前、母に「64ドリームを買ってきて」と言ったら、薬用クリームを買ってきた。おやじに『バーブロ』（バーチャル・プロレスリング64）を買いに行かせたら『パワプロ』を買ってきてしまった。
（宮城県・まさよし）

●一番近いローソンが家から45Km離れたところ…。（福島県・一）

●N64で『くにおくん』シリーズ出ませんかねー。今でもファミコン版で遊んでいます。
（新潟県・くにおのマニア）

●勉強する時間があまりないです（64ドリームのせい）。公立の入試ヤバいです（64ドリームのせい）。
（大阪府・岩井ちひろ）

●長野オリンピックを見て、ウェイン・グレツキーがどんな人なのかわかった。
（北海道・期待せずにはいられない）

●すごいおもしろいっす。ねだんを100円にして。
（岡山県・ジームスボンド）

●4月号の「毎月新聞」に小さく「厳正なるモッチーによる抽選の結果」とありますが、本当に厳正でしたか?
（宮城県・ロクヨンカービィ）

●64ドリームに「ざけんなよ!」コーナーや「月にかわっておしおきよ」コーナーを作ってくれや。
（青森県・たちけん）

●3月発売のソフトが多すぎて困っています。来月号の読者プレゼントでドーンとプレゼントして下さい。
（広島県・久保尚史）

●どうして誤植をしてしまうの? 気、たるんでまっせ。
（青森県・ほっけのひらき）

N64フォーラム原稿大募集!

読者の皆さんのN64に対する熱い思いをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーへの要望、「64DDへの期待」など、N64に関することなら何でもOKです。書式は問いません、皆さんが書きやすい方法で御応募下さい。題名と住所・氏名をお忘れなく。
お待ちしています!

●あて先は●
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
よろしくね

DREAM IMPRESSION
ドリームインプレッション

魅力的なソフトが発売され、このページへのお便りも増えて嬉しい悲鳴。今後は電子メールでのご応募も受け付ける予定です。これからもドシドシ送って下さいね!

●爆ボンバーマン●

名作の凍結、爆弾中毒

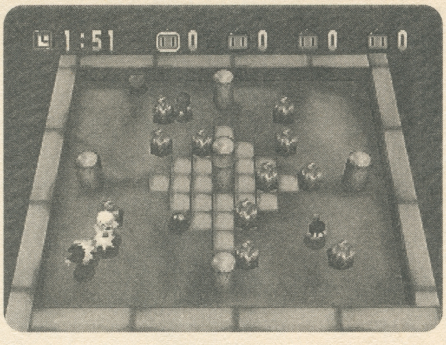
浦彰宏（長崎県）

私がN64のソフトを初めて購入したのが、96年の12月に出た『マリオカート64』で、それから9ヶ月間、ほとんど毎日友人達とアツいバトルを繰り返した。後にも先にもこのゲームを越えるゲームはあるまい、と思っていたが、97年の9月、『カート64』の後にはコレだとつねづね目をつけていたゲームが、私の最もお気に入りのゲームである『カート64』を凍結させた。それが『爆ボンバーマン』である。

『爆ボン』と『カート64』のバトルにおいての大きな違いは、『カート64』は、1にも2にも経験で、経験によって生み出される技術がそのまま実力として発揮されるのに対し、『爆ボン』はどんなに上手くても、全体の状況を一瞬で判断する力が大きくモノを言ってくるので、その判断力さえあれば誰でも勝利をつかめるというところである（逆に、判断力がなければいくらやっても上手くならないと言える）。

死んだヤツらからは報復攻撃をたっぷり受けるところも勝負の駆け引きの1つでこれがまたやみつきになるくらい楽しい。ステージ2「うえへしたへ」では、上にいるヤツにゴーストとなった我が身をけしかけ、場外（地獄）へ叩き落とす、というのもアリだ。気絶した敵に2人がかりで憑いて、完全に相手の動きを封じ、爆風に突っ込ませるのもいい。ゴーストに憑かれないようにするのも実力のうちなのである。

しかしこのゲーム、なかなか冷静な判断を下すことができない。それだけアツくなれるからだ。勝敗にこだわらない面白さというものもこのゲームにはある。ただこのゲーム、COMがマジに弱すぎるので、それなりの相手を見つけ、頭数を揃えないとハマれないかもしれない。だけど、友達の多い人には『カート64』よりもオススメである。



本当に対戦が盛り上がる『爆ボンバーマン』。2人より3人、3人より4人と、人数が増えると一段と熱いバトルになる!!

●ぷよぷよSUN64●

ぶるぶるっ？

緒方玲（北海道）

『ぷよSUN』は振動パック対応。おじゃまぷよが落ちてくるときにぶるぶるっ。そのせいで操作がうまくできない人がいるかも…？

私は…操作がうまくできないどころか、振動が妙に中途半端だと思うのです。

『SF64』ではあらゆる所にぶつかり、集中攻撃を受け（決して故意ではないです。ローリングしているのになぜか当たったりする）、随分と派手なぶるぶる感を味わわせてもらいました。

そして、『イライラ棒』。あれはもう爆発＋振動じゃないと違和感を感じてしまいます。

で、『ぷよSUN』。「なんかすっげーなまぬるくないか？ このぶるぶる…」というのが私の感想でした。

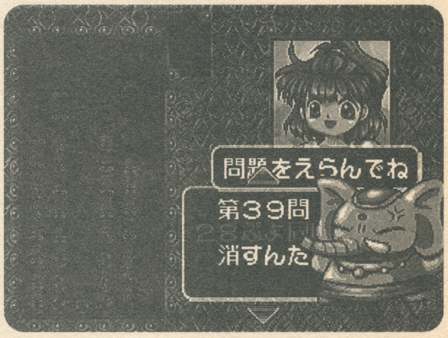
おじゃまぷよが降ってくるときに振動はくるけど、太陽ぷよの時なんかはもう、気持ち悪いです（ぶるるんっていう感じが…）。

決して『ぷよSUN』の振動パック対応が悪いって言っているわけではありません。

何となく…振動パックの本領があまり生かせていない気がするのです。

どうしてもオマケ、という感じから離れられません。物凄くぷよ自体は楽しいんですけど…。どうせ振動パック対応にするなら「ぞう大魔王」の時に思いっきり使うとか、組みぷよが着地したときに振動がくるとか、もうちょっと振動パックで遊んでも良かったのではないでしょうか？（振動がいやな人のために、振動を弱めるオプションを付けたりとかすれば解決する話でしょうし）

P・S 漫才デモ、PSでは喋るなんて…ちょっとショックです…。


問題をえらんでね
第39問
消すんだ

あの「ぷにゅっ」というような感触が再現されてないのは残念。でも、モードがたくさんあって長く楽しめるのは魅力ですね。

●パイロットウイングス64●

風を感じられるソフト

勇者カルピス（岡山県）

風を読み、風を肌で感じ、風を味方につける。言葉で言うのは至極簡単なことだが、それを実践して見せるには、言葉では決して言い表すことの出来ない、勘と経験がものをいう。

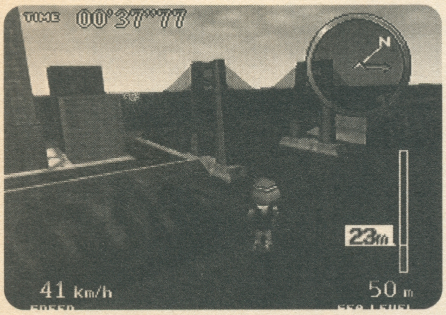
私は、N64発売日と同時にこのソフトを購入した。

©1997HUDSON SOFT ©1997CONPILE

初めのうちは目標を定めて、それをクリアする毎に、何とも言いようのない達成感を全身に感じ取っていた。が、ふとタスクを無視して自由に大空を舞ってみると、今までのタスククリア作業が、ちっぽけなことに思えてきたのだ。この広い大空がすべて私にものなのに、貸し切りみたいなものなのに、自分はなんてもったいないことをやっていたんだろう。世界のほんの一欠片における作業を繰り返すことで、私はもうこのソフトを制覇したものと勘違いしていたのだ。確かに魅力的なタスクばかりだったが、その魅力を圧倒的に上回り、包み込んでしまうほどの広大な空が、私の目の前に広がっていた。

畑に建っている小屋に入ってみると、農家の生活の匂いがした。雪山の洞窟では、背筋が凍るほどの寒さを感じたような気がした。ビーチでバカンスを楽しむ観光客たち、丘の上に並んでいる2つのドライブカー、スキー場のリフト、回っている観覧車、そこには意思を持った人間の姿はないにしろ、「生活がある」ことをなぜか感じ取ることが出来た。そして大空からそれらを眺めたとき、私は神になった。そんな気がした。

誰もが鳥になれる。そして風を感じ取ることが出来る。そんなソフトに出会えたことは、感謝すべきことである。



環境ソフトとしての楽しみかたもある『パイロットウイングス64』。お願いだから『2』を発売してくださいよ～任天堂さん!!

●電流イライラ棒●

本当の『電流イライラ棒』

ケムケム（北海道）

僕は、64と一緒に『イライラ棒』を買いました。早速電源を入れて「まずは、簡単なので慣れよう」と思ってやってみた。が、しかしこれが難しいのなんのって買って損したと思った。でも、何度も何度もプレイしていくうちに、自然とハマっていった。

今では「ファイナル電流イライラ棒リターンズ」で頑張っている。

これからは、『イライラ棒』の魅力というものを探ってみましょう。

まずは音楽。比較的簡単なコースは楽しい曲や明るい曲が多いのだが、コースが難しくなるにつれてハラハラさせる音楽が多くなってくる。これが、爆発につながる第1歩だと僕は思います。

次にゴースト。1度クリアしたコースをもう1度プレイすると出現するのだが、これはリセットを押すと消えてしまう。しかし、こいつの秘密はレーシングゲームのゴーストとはひと味もふた味も違うのだ。これは、実際にやってみなければわからないでしょう。

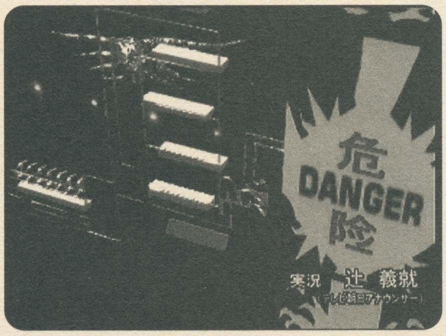
最後に実況。実況があるから『イライラ棒』があるといっても過言ではない。「さぁスタートしました」「いいペースだ」「すごいすごい」などと相手を楽しませる実況は許せる。しかし、爆発したと同時に「あーっと! ここで爆死」「なにやってんだよう」「いきなり玉砕」とか何度も聞いてると腹が立つ言葉を連発してくる。

この3つの要素にこだわってプレイしていると僕は何かに気づいた。

「音楽もゴーストも実況も全部消してみよう!!」と…。

貴方もやってみてはいかがですか?

それは、貴方しだいです。



番組の雰囲気が実に良く再現されている。かなり難しいコースもあるけど、ちょっとした時間に遊ぶのにうってつけ。

●スノボキッズ●

なんでもあり

もんた（滋賀県）

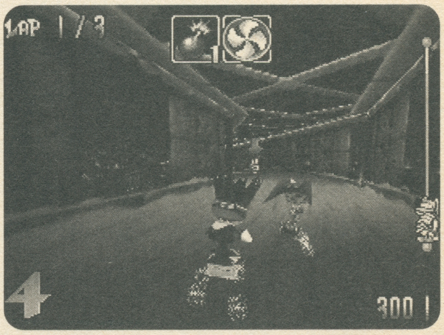
みんなでスノーボードをしているときに、上からタライをおとしてはいけない。うしろから爆弾を投げて、黒コゲにしてはいけない。またコース中に石をおいてもいけない。…もちろん本当にスノボーをする人はこんなことはしない。でも『スノボキッズ』の中ではアリなのだ。

コース中には、お金やショップがあるが、当然、本当のコースにはこんなものはない。だけど、そんななんでもアリなゲームが『スノボキッズ』だ。

そして、僕が、もう1ついいなと思ったことは、トリックだ。鼻のでかい謎のキャラクターが行うトリックは、本当には絶対にできないが、見ていると、すごすぎてびっくりするくらいすごい。また、トリックがおわったあとの、キャラクターのさけび声(?)で、つい僕もさけんでしまう。

そして、このゲームは、なにより家族や友達みんなで楽しめるゲームだと思う。実際僕の家の中でも、父、妹、母、僕みんなで楽しんでやっている。…今までの、バトルレースゲームなら、1度、1位と4位との差がつけば、もう勝ち負けが分かってしまっていたがこのゲームはちがう。いきなり1位になることもできるのだ。ゴール直前で、相手に攻撃されて負けた、という経験は何回もある。逆に、そのようにして、勝ったという経験もある。でも、そのようにして、負けたとき、「よーし、次は勝つぞー!」と燃えてしまう。そんなところも、このゲームのいいところだと思う。また、1人でも、バトルレース、タイムアタック、スピードクロス、シュートクロス、トリックゲームと、1日ではとても、あそびきれないくらい、たくさんのゲームがある。僕はシュートクロスが好きで、毎日撃ちまくっている。

僕は、『スノボキッズ』を、何でもアリの楽しいゲームとして、今も、家族で楽しんでいる。そして、みなさんにもプレイしてほしいソフトです。



このゲームも大勢で遊ぶと楽しい! かわいらしいキャラクターだけど、内容は本格的だ。コースやモードもたっぷりあるぞ。

ドリームインプレッション原稿大募集!

＜掲載料は2000円のおもちゃ券! ＞
N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い! 」「このソフトはみんなに遊んで欲しい! 」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金2千円のおもちゃ券を差し上げます。待ってるぜ!

応募方法 文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。
インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき 64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
（住所、ファックス番号は87ページをご覧下さい）

©1996NINTENDO ©1997HUDSON SOFT/テレビ朝日1997 ©ATLUS 1997

上手な
買い物
手伝います

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

人気
ランキング
付き

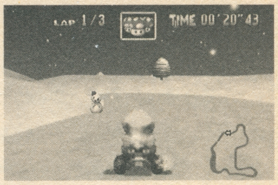
今月から読者アンケートの人気ランキングを載せたぜよ!

人気	得票数	ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原価格	BB	振	CP	発売日	メーカー
1位	1110	マリオカート64	RAC	4800	3980	○	×	121	1996/12/14	任天堂
2位	786	スターフォックス64	SHT	4800	3980	○	○	×	1997/04/27	任天堂
3位	729	スーパーマリオ64	ACT	4800	3980	○	○	×	1997/07/18	任天堂
4位	660	ヨッシーストーリー	ACT	6800	1980	×	○	×	1997/12/21	任天堂
5位	594	ゴールデンアイ007	SHT	4800	3980	○	○	×	1997/08/23	任天堂
6位	486	ディディーコングレーシング	RAC	6800	1980	○	○	1-123	1997/11/21	任天堂
7位	322	実況パワフルプロ野球4	SPT	8900	2972	×	×	112	1997/03/14	コナミ
8位	246	爆ボンバーマン	ACT	6980	5780	○	×	1	1997/09/26	ハドソン
9位	243	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900	3950	×	×	16	1997/08/07	コナミ
10位	204	ぷよぷよSUN64	PUZ	5980	2972	×	○	×	1997/10/31	コンパイル
11位	199	スノボキッズ	SPT	6800	5950	×	○	123	1997/12/12	アトラス
12位	180	ウエーブレース64	RAC	6800	3970	○	○	2-123	1997/07/18	任天堂
13位	122	ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800	953	×	×	72	1996/11/22	エニックス
14位	96	実況Jリーグ　パーフェクトストライカー	SPT	9800	2970	×	×	38	1996/12/20	コナミ
15位	92	飛龍の拳ツイン	ACT	6980	2972	×	○	47	1997/12/18	カルチャーブレーン
16位	87	ファミスタ64	SPT	6800	1972	×	×	123	1997/11/28	ナムコ
17位	84	64で発見!!たまごっち　みんなでたまごっちワールド	TAB	6800	1980	×	×	×	1997/12/19	バンダイ
18位	78	実況ワールドサッカー3	SPT	7500	6470	×	×	71	1997/09/18	コナミ
19位	78	トップギア・ラリー	RAC	6980	3980	×	○	123	1997/12/05	ケムコ
20位	77	ブラストドーザー	ACT	4800	2972	○	×	14-56	1997/03/21	任天堂
21位	75	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64	SPT	6800	5950	×	×	32	1997/12/18	コナミ
22位	74	新日本プロレス　闘魂炎道	SPT	6980	2972	×	×	18	1998/01/04	ハドソン
23位	62	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒	ACT	5980	1972	○	○	×	1997/12/19	ハドソン
24位	60	バーチャル・プロレスリング64	SPT	6800	4950	×	○	×	1997/12/19	アスミック
25位	48	Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980	5970	×	×	38	1997/10/24	ハドソン
26位	47	超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980	980	×	×	117	1996/12/20	イマジニア
27位	44	時空戦士テュロック	SHT	7800	2479	×	×	16	1997/05/30	アクレイムジャパン
28位	42	シムシティ2000	SLG	6800	4600	×	×	123	1998/01/30	イマジニア
29位	35	パイロットウイングス64	SLG	9800	1970	○	×	×	1996/06/23	任天堂
30位	25	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8900	1780	○	○	×	1997/06/27	エニックス
31位	18	64大相撲	SPT	7980	4980	×	○	38	1997/11/28	ボトムアップ
32位	16	スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800	1979	○	×	×	1997/06/14	任天堂
32位	16	エアロゲイジ	RAC	7800	5950	○	×	93	1997/12/19	アスキー
34位	15	ワイルドチョッパーズ	SHT	6980	5970	○	○	×	1997/11/28	セタ
35位	13	マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7900	3470	×	○	45	1997/07/18	イマジニア
36位	12	ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7980	6470	○	×	×	1997/03/21	エポック社
37位	9	最強羽生将棋	TAB	9800	5980	×	×	123	1996/06/23	セタ
37位	9	DOOM64	ACT	7800	3950	×	×	2	1997/08/01	ゲームバンク
37位	9	カメレオン・ツイスト	ACT	6980	5950	○	○	×	1997/12/12	日本システムサプライ
40位	8	デュアルヒーローズ	ACT	6980	1972	×	×	20	1997/12/05	ハドソン
40位	8	HEXEN	ACT	6800	3980	×	×	90	1997/12/18	ゲームバンク
40位	8	遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980	6480	×	○	34	1997/12/26	T&Eソフト
43位	7	NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800	5780	×	○	123	1998/01/29	コナミ
44位	6	パワーリーグ64	SPT	6980	1980	×	×	86	1997/08/08	ハドソン
45位	3	麻雀MASTER	TAB	9800	2970	×	×	14	1996/12/27	コナミ
45位	3	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500	1950	×	×	21	1997/09/05	イマジニア
47位	2	栄光のセントアンドリュース	SPT	9800	2480	×	×	79	1996/11/27	セタ
47位	2	ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション	RAC	9800	1972	×	×	22	1997/03/28	ヒューマン
47位	2	プロ麻雀　極64	TAB	6800	2950	×	×	×	1997/11/21	アテナ
50位	1	麻雀64	TAB	7800	6480	×	×	43	1997/04/04	光栄
50位	1	麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900	4972	×	×	×	1997/08/01	イマジニア
50位	1	HEIWA　パチンコワールド64	ETC	7900	6970	○	×	×	1997/11/28	ショウエイシステム
53位	0	JリーグLIVE64	SPT	9800	1900	×	×	35	1997/03/21	ＥＡＶ
53位	0	雀豪シミュレーション　麻雀道64	TAB	6980	5400	×	×	42	1997/07/25	ビデオシステム
		ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800	5950	×	○	7	1998/02/28	ゲームバンク
		1080°スノーボーディング	SPT	6800	5800	○	○	×	1998/02/28	任天堂

「価格」…3月2日からの値下げを含む、最新のメーカー希望小売価格です。
「秋葉原」…秋葉原電気街で最も安かった新品ソフトの値段（3月9日調査）。
「BB」…バッテリーバックアップの有無。
「振」…振動パック対応かどうかを表しています。
「CP」…コントローラパック対応かどうか、数字は使用するページ数です（最大123ページまでセーブ可能）。
『スーパーマリオ64』『ウエーブレース64』の得票数は、通常版と振動パック対応バージョンの合計です。

調査結果報告書

▼人気ランキング



←見事に1位に輝いた『マリオカート64』。来月も首位を守れるか!?

1位の『マリオカート64』は予想通りだが、2位の『スターフォックス64』はやや意外だった。この2本と『ゴールデンアイ』『マリオ64』『ブラストドーザー』の、任天堂の名作5タイトルが3月2日から価格が値下げされたので、持っていない人に推奨したい。次号のランクには話題作の『1080°スノーボーディング』が入ってくる。どれだけ得票できるのか楽しみだ。

▼ランキングの活用方法

上位にランクしているのに値段が安いソフトは、それだけお得ということになるだろう。より楽しくN64で遊ぶために、このページを利用して欲しい。

▼秋葉原電気街での相場

決算が近いせいか、N64ソフトに限らず、安売りをしている光景をよく見かけ、全体的に価格が下がっている。今月のお買い得ソフトは、その面白さに定評のある『ぷよぷよSUN64』が2972円となっているのでオススメだ。

▼本体の価格

先月と同様、おおむね14800円程度で販売されているが、オマケとして「クリアパープル」や「ゴールド」のコントローラーが付いてくる店もある。

▼次号の調査団活動予定

人気ランキングの集計に莫大な時間がかかり、息も絶え絶えの調査団であるが、次号からは累計の得票数も発表する予定だ。これからも応援してくれ!!

KONAMI

コントローラパック非対応 9

NINTENDO64

ゴエモン制作委員会

KONAMI

コナミパワーの秘密

SECRET OF THE KONAMI POWER

NINTENDO64最強のサードパーティといえば、やっぱコナミで決まり。
なんたって、ついに今月で任天堂と並ぶ10タイトルを堂々リリース。
しかも『パワプロ』シリーズなどの定番スポーツものだけでなく、
新しいタイプのRPGなど、数々の超大作も続々ラインナップ中ときたもんだ。
こりゃあコナミがNINTENDO64をリードすると言ってもいいかもしんないゾ。

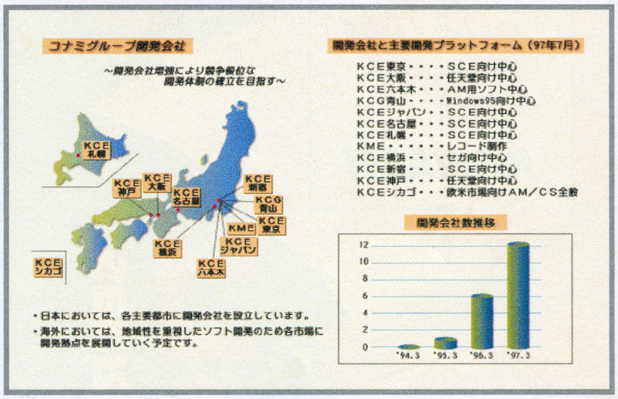
こなみぱわーのひみつ

©1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

元祖コナミパワーがN64を支えているのだ

ちょいと難しい話をすると、コナミの開発部門はいわゆる“分社化”と言って、いくつかの会社に分かれているんだな。詳しくは右の図を見てもらえば分かるけど、N64ソフトの開発を行っているのは、実はコナミコンピュータエンタテイメント大阪（KCE大阪）とコナミコンピュータエンタテイメント神戸（KCE神戸）だけなのだ。つまりコナミが誕生した関西だけでN64が作られているわけ。だからコナミのN64タイトルは“元祖コナミパワー”でいっぱい。コナミ魂にあふれているのだな。

KONAMI DEVELOPMENT MAP


コナミグループ開発会社
～開発会社増強により競争優位な開発体制の確立を目指す～
KCE札幌
KCE神戸
KCE大阪
KCE名古屋
KCE新宿
KCG青山
KCE東京
KME
KCEジャパン
KCE横浜
KCE六本木
KCEシカゴ
開発会社数推移
12
10
8
6
4
2
0
'94.3
'95.3
'96.3
'97.3

・日本においては、各主要都市に開発会社を設立しています。
・海外においては、地域性を重視したソフト開発のため各市場に開発拠点を展開していく予定です。

開発会社と主要開発プラットフォーム（97年7月）

KCE東京	SCE向け中心
KCE大阪	任天堂向け中心
KCE六本木	AM用ソフト中心
KCG青山	Windows95向け中心
KCEジャパン	SCE向け中心
KCE名古屋	SCE向け中心
KCE札幌	SCE向け中心
KME	レコード制作
KCE横浜	セガ向け中心
KCE新宿	SCE向け中心
KCE神戸	任天堂向け中心
KCEシカゴ	欧米市場向けAM／CS全般

てなわけで、N64はこの人に訊くべし！

樹下 國昭

きのした くにあき
（KCE大阪代表取締役社長）

↑ミッキーファンでグッズも多く愛用しているとか

1957年8月6日生まれ。大阪府出身。血液型はB型。大阪電気通信大学電気通信工学科卒。81年3月27日入社で、趣味は車とモノを集めること。大学の時は実際にレースに出場していたけど、最近は「ときどき高速でレースするぐらいで(笑)」とのこと。過去にハマったゲームは『川のぬし釣り』とか。

長江 勝也

ながえ かつや
（KCE大阪常務取締役）

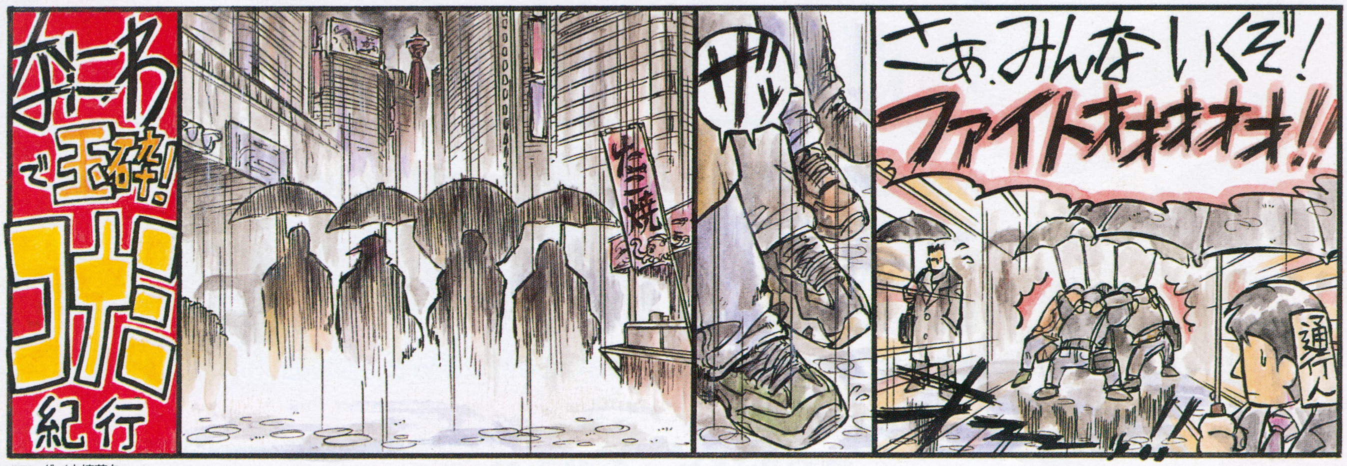
↑実は最初の『パロディウス』を開発したお方なのだ

1960年6月5日生まれ。和歌山県出身。血液型はA型。近畿大学理工学部数学科卒。野球、テニスに続いて、最近ではゴルフに夢中。モノ集めに関しては、子供のときに切手を集めたことがあるぐらいで「最近は領収書集めです(笑)」とひと言。実は生粋の関西人では珍しい巨人ファンで、テレ屋さんなのだな。

KCE大阪・神戸の秘密

実はコナミの開発っていくつかの会社に分かれているんだけど、NINTENDO64の開発を手がけているのがKCE大阪とKCE神戸。つまりコナミ発祥の地である関西のコナミなのである。というわけで、コナミのNINTENDO64タイトルは、最もコナミっぽいのかもしれない。

↑これが、KCE大阪があるビルディングなのだ


さぁ、みんないくぞ！
ファイトオオオオオ!!
通行人
ザッ
たこ焼
なにわで玉砕！
コナミ紀行

マンガ／中植茂久

秘密のハミ出し・その①

KCE大阪の開発スタッフには、やはり西日本出身者が多いそうだ。いまのところN64ソフトを中心に開発することが多いけど、PSやSSソフトを作ることもあるそーだ。

任天堂にせまるコナミの開発力

コナミにおけるN64開発の基礎を作ったのは『実況Jリーグパーフェクトストライカー』をはじめ『麻雀MASTER』『実況パワフルプロ野球4』の3本だと語る長江さん。確かにその後の勢いはスゴイもんがある

やはりビックリするのは、コナミの開発力だな。サードパーティでありながら、今月で任天堂と並ぶ10タイトルをリリース。しかもジャンルは、スポーツだけでなく、アクション、パズル、テーブル、対戦格闘と豊富。しかもRPGなどの超大作も開発中。まさに"パワー"を感じさせるラインナップなのである。一体このコナミパワーの秘密はどこにあるんだろうか。

長江さん「そうですね、ムチ打って作ってますよ(笑)。まず、1年でスーパーファミコンからN64開発への切り替えができたというのが大きいですね。でも、N64用にチームを4つ用意したんですけど、開発ツールが1つしかない時期があったんですよ。そこで各チームから2名集めて、いっしょにシステム構築から始めて、1～2ヶ月ぐらい。それからはもうイキナリ開発でしたが、そのプロジェクトがうまくいったので、その後の開発が楽になりましたね」

もちろんサッカーゲームは、サッカーゲームとしてのノウハウが最初からあったためN64のハード研究に集中できたというのも大きいようだ。

コナミグループをめぐるシークレットパワー

また、忘れちゃいけないのがコナミグループそのもののパワーだ。まさにその戦略はマルチ展開。10万人を越えるコナミエンタテインメントクラブ(KEC)をはじめ、コナミへの入社試験が免除されるKCEスクール(なんと予備校まであるんである)の運営、キャラクターグッズや出版、音楽CDなどを手がけるクリエイティブ・プロダクツなどなど。ホンマ「そこまでするか！」というほど、コナミの活動は多方面にわたっているんだな。そういや、ソフトメーカー単独では初めての完璧な自主流通も開始。こりゃもうコナミ帝国と言ってもいいかもしんないのだ。

KONAMI magazine
1997
Vol.5
年末年始特大号
KONAMI
ツインビー PARADISE

◆これは、情報先取りではゲーム誌を越える『コナミマガジン』(無料)。コナミのことなら何でも分かる？

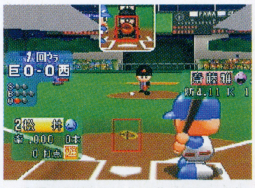
Netscape: KCEO Homepage
KONAMI
まいど、おおきに
KCEO
KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
会社のご案内
採用情報です。

◆ホームページの充実度もゲームメーカー最高峰という感じ。ちなみにこれはKCE大阪のホームページ

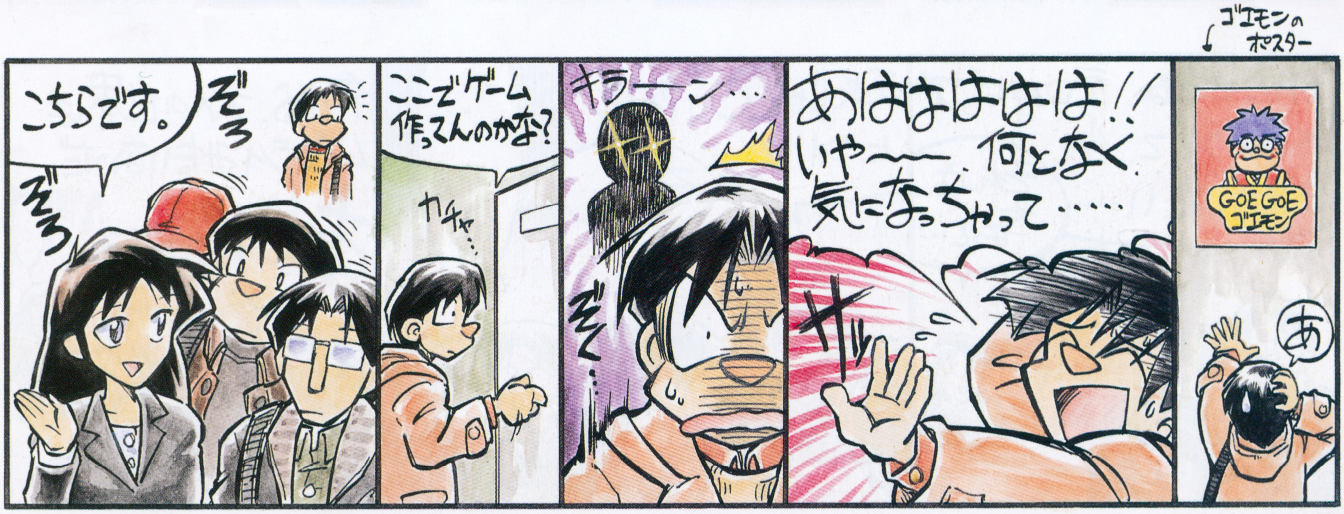
今じゃなくても語れる元祖パワプロ開発秘話

様々なお話を聞いているうちに、思わず飛び出したのが、『パワプロ』のゲーム化には欠かせない野球場(実名だもんね)に関する制作秘話なのだ。

樹下さん「一番最初は、(長江さんと)2人で…。オレ広島行ってくるから、おまえグリーンスタジアム行ってこいという感じで(笑)。意外と球場によってはデータを公開してないですから、自分らでカメラ持っていって写真撮ってきてそれを使ったり…」。今やエラくなられたお2人が取材交渉に行ってたなんて、これもコナミパワーの秘密かもしれないね。


1回ウラ
巨 0-0 西
斎藤雅
2機 井
率 .000 0本
0 打点
遊

◆球場の画面をひとつ作るだけでも、実は大きな苦労があったりするんだよね(写真は『パワプロ5』)


ゴエモンのポスター
こちらです。
ぞろ
ぞろ
ここでゲーム作ってんのかな？
カチャ…
キラーーン…
ぞく
あはははははは!!
いや～～ 何となく気になっちゃって……
ザッ
GOE GOE ゴエモン
あ

秘密のハミ出し・その②

N64開発初期のマニュアルはすべて英語表記。そのため翻訳係が1人いて、日本語マニュアルを作るのにも一苦労。開発ツールを10人で交代制で使っていたという。

これがコナミパワーの原動力 プロダクション（開発）チーム制

コナミのN64ソフトの電源を入れたとき、コナミのロゴマークの後でなにやら別のロゴマークのようなものが表示されるんだけど、知ってるかな。多くのソフトではこれが開発を担当した別の会社のロゴだったりするんだけど、実はこれ、KCE大阪の開発チームのロゴマークなのだ。なかにはパッケージ（箱）にロゴが入った開発チームもあるけど、やっぱ『パワプロ』を手がけている“ダイヤモンドヘッド”っていうチームの人は野球好きばっかりなんだろうかな。

樹下さん「最終的にそういう人間が残ってきてますね。チームができた頃って、そこまでいってないと思うんですが、現在のダイヤモンドヘッドは下手な野球解説者より野球のことを知っているというレベルでしょう。まぁ、他の人からは“また野球作ってんの”とか言われますけど、彼らは今回の『パワプロ5』が終わっても、まだやりたい。次はこうしたいとか言ってますよね。それでチーム名は、やっぱりなんにもないただの“長江チーム”ではなく、ダイヤモンドヘッドなど、ひとつのチームなんだという意識で“プロダクション名”をキチンとつけたほうが、みんなのやる気も違ってくるし、一体感を出すという意味では、うまく成功しているほうだと思うんです」

なんか思わずコナミパワーの神髄を見つけたような気がしないかい。N64開発チームは気合いが違うのだ。

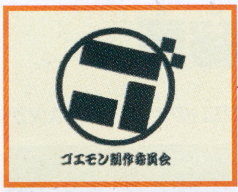
秘密の開発チームはまだまだあるぞ

これでコナミのN64開発チームはやる気が違うっていうことが分かってもらえたと思うけど、なかにはまだチーム名のない開発チームもあるんだとか。

樹下さん「全部の開発チームにプロダクション名はついていません。実績のあまりないチームは“樹下チーム”と呼んだり（笑）、○○組とか勝手に好きな名前をつけてます。もちろんチーム間での移動もあります。ずっと同じじゃないんで、この人はやっぱりこっちのほうが合うかなとか、若い人だったらそういうことは随時。それで“俺、ダイヤモンドヘッドチームに入れた”と誇りになったりもするんです」

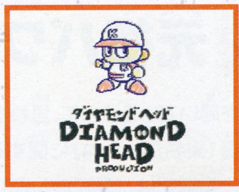
つまり謎のチームが突然鮮烈デビューすることだって十分にありえるんだな。

これがKCE大阪の開発チームだ。この機会に覚えよう!!



ゴエモン制作委員会

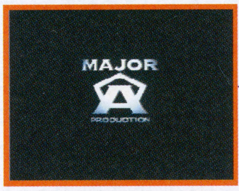
名前のとおり『がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～』を開発。歴代のゴエモンも手がけているのだ。



DIAMOND HEAD

（ダイヤモンドヘッド）

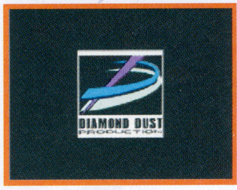
『実況パワフルプロ野球4』をはじめとした“パワプロ”シリーズを開発。GB版はKCE名古屋開発だとか。



MAJOR A

（メジャーエース）

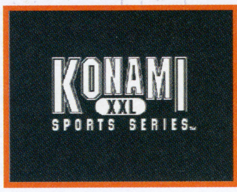
『実況Jリーグパーフェクトストライカー』『実況ワールドサッカー3』を開発。サッカーならおまかせだな。



DIAMOND DUST

（ダイヤモンドダスト）

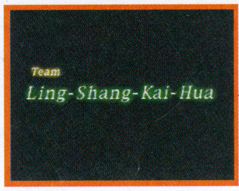
『ハイパーオリンピック イン ナガノ 64』を開発。過去のシリーズを手がけたスタッフもKCE大阪には多い。



KONAMI XXL

（コナミ エクセール）

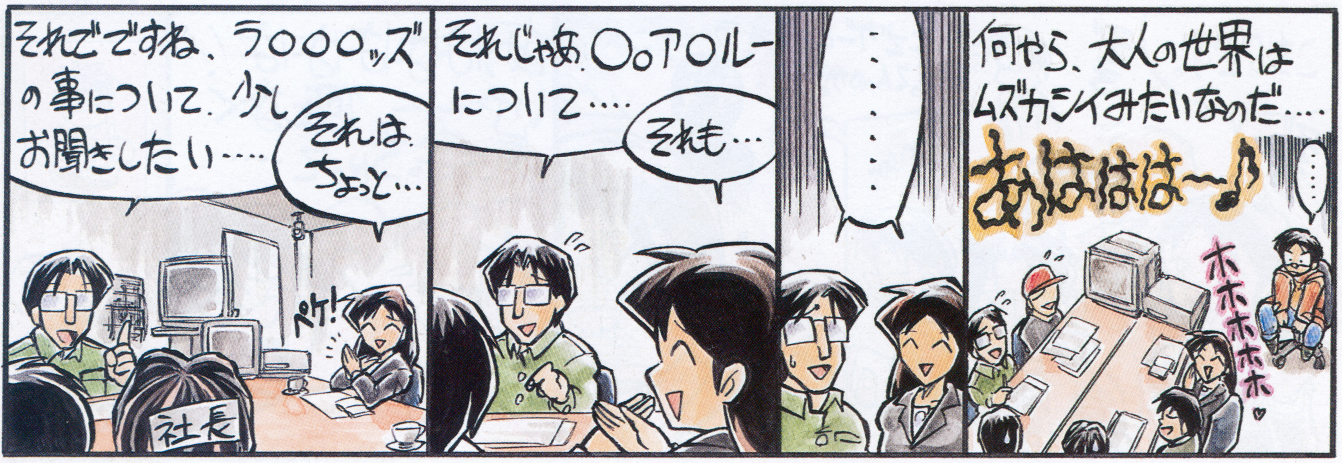
『NBA IN THE ZONE'98』を開発。“KONAMI XXL”はアメリカのスポーツゲームブランド名でもあるのだ。



Team Ling-Shang-Kai-Hua

（リン・シャン・カイ・ホー）

『麻雀MASTER』を開発したのだ。やっぱりこのチームも年中“麻雀”のことばっか考えているんだろうか。


それでですね、ラ○○○ッズの事について、少しお聞きしたい….
それは、ちょっと…
ペケ!
社長
それじゃあ、○○アOルーについて….
それも…
………
何やら、大人の世界はムズカシイみたいなのだ….
あっはははは～♪
…
ホホホホホ

秘密のハミ出し・その③

実のところKCE神戸の開発チームは全て不明。というか、ただ単に『対戦ぱずるだま』がその開発第1弾なので、チーム名まで分からないだけなんだけどね。

⬆チームジャケットを着てもらった長江さんと、同行取材の中植茂久さん（「ロクヨン夢日記」の作者）なのだ

プロダクションチームの秘密

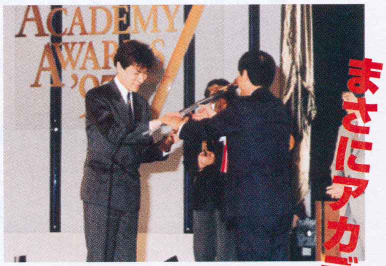
コナミのN64ソフトのオープニングに表示されるロゴマークの数々…。実はこれ、知る人ぞ知るKCE大阪の開発チームのシンボルマークなのである。有名なところでは「ゴエモン制作委員会」「ダイヤモンドヘッド」など。もちろん開発チームはそれだけじゃない。さらに謎の開発チームがいくつか存在しているというのだ。

さらにやる気が出るコナミアカデミー

早くからコナミでは"開発報奨制度"が導入されていたんだけど、なんとそれだけじゃなかったんだな。社員表彰制度として「コナミアカデミー」なるものも行われていたのだ。

樹下さん「これは年に1回、4～5月にやっているんですけど、その年のコナミの全ソフトの中から最優秀作品を選ぶもので、いわゆる本物のアカデミー賞と同じだけ賞があるんですよ。昨年の最優秀開発者賞の副賞がBMWで…、Z3ですからそんなに高くはないんですけどね（笑）。そのうち1台はパワプロのスタッフが獲りました」

なんでも最初に全社員で投票をして、ノミネート作品を選出。コナミ役員の投票で各賞を決定するんだとか。


ACADEMY AWARDS '97

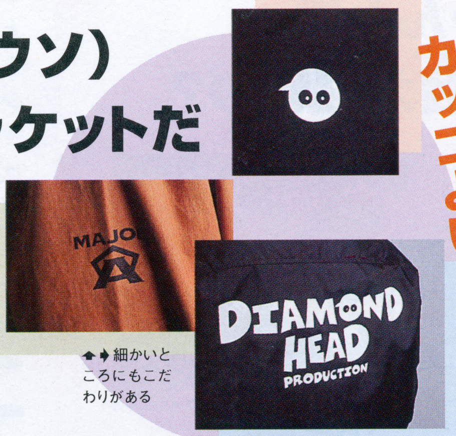
まさにアカデミー賞!!

97年3月期 最優秀開発者賞
BMW Z3 ロードスター（4台）

➡昨年の最優秀開発者賞の副賞がBMWのZ3。今年はベンツだとか（写真提供／コナミ）

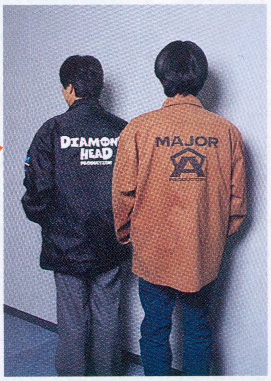
読者プレゼント（ウソ）これがチームジャケットだ

また開発チーム（プロダクション）のロゴは、ただゲーム画面で表示されるだけじゃない。このようにかっちょいいチームジャケット（ユニホーム）も作ってあるんだな。そして、実際に着ている人も見つけたけど、やっぱかっちょいい。社内プロデュース制度など、ゲーム業界に限らず様々な企業で組織の活性化って行われているけど、KCE大阪ほど本格的なものはまだ少ないかもしれない。

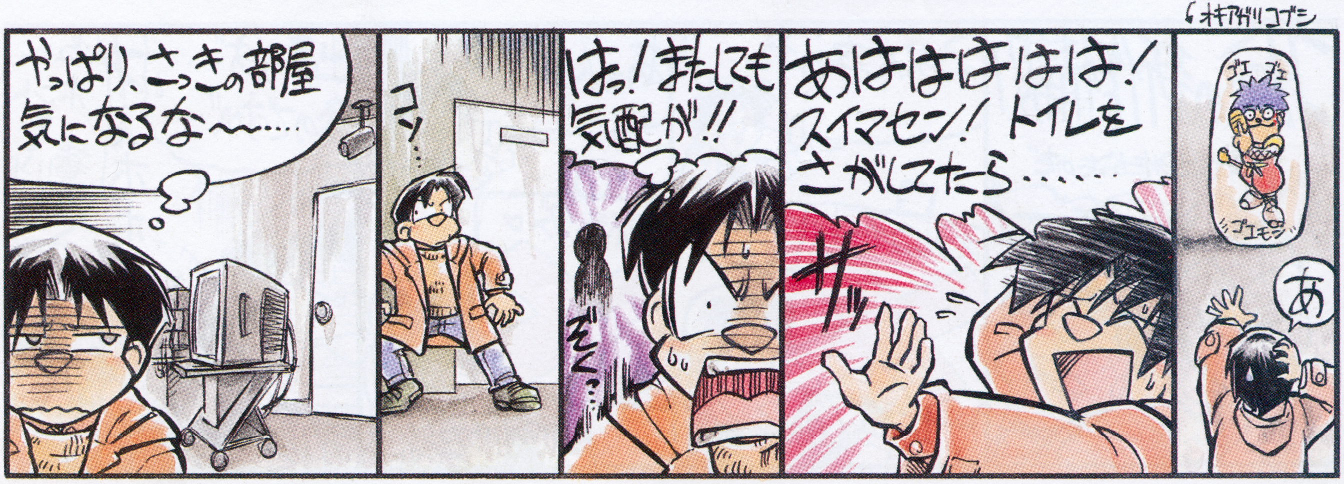

MAJOR
DIAMOND HEAD PRODUCTION

⬆➡細かいところにもこだわりがある

とにかくカッコよいのだ


DIAMOND HEAD PRODUCTION
MAJOR

⬆こっちは背中、つまりバックサイドね。やっぱり欲しいなぁ～

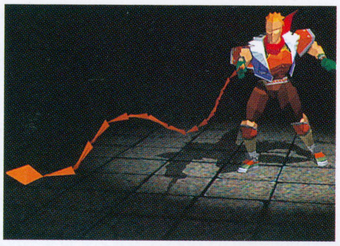

ゴエモンのオキアガリコブシ
やっぱり、さっきの部屋気になるな～……
コソ…
はっ！またしても気配が!!
ゾク…
あはははははは！スイマセン！トイレをさがしてたら……
ザッ
ゴエ ゴエ
ゴエモン
あ

コナミアカデミーは毎年某ホテルで行われているんだけど、日本全国のコナミ社員の2000人弱がまとめて集まるというのは驚き、だよね。

ドラキュラ最新作はどーなっているんだろうか

すでに海外のインターネットなどで話題になってるのがコナミを代表するアクションゲームの最新作『悪魔城ドラキュラ3D』（仮）。15分ごとに昼夜が逆転して、ドラキュラの出現率が変化。とにかく恐くて、それでいて美しい世界観のゲームなのだ。

樹下さん「海外で情報が多いのは、多分それは僕が悪いんでしょう（笑）。（外国だとつい）しゃべっちゃうから…。まず過去の横から見た『ドラキュラ』がありますよね。もちろんそういうシーンも入っているんですけど、バリバリのアクションゲームにはならないですよね。ちょっと慎重にいろいろ考えて進んでいくという感じ。それで、せっかく3Dなんで、今回はいろんな進み方が増えることになると思いますね。だから単純に言うとジャンル的には“アクションアドベンチャー”ですね」



⬆これらのグラフィックは昨年発表された段階のもの。当然現在はもっとすごいことになっているのだ。超期待だね

KCE大阪とKCE神戸もライバルなのだ

ところで期待の『ドラキュラ3D』（仮）は、KCE神戸で開発されている。やっぱりKCE神戸とKCE大阪でライバル関係みたいなものがあるのかな。

長江さん「チーム間でもライバル意識はありますからね。野球に例えても、同じチームでもポジション争いなんかあったりしますよね。敵じゃないけど、いいライバルみたいな」

KCE大阪の開発タイトル

実況Jリーグパーフェクトストライカー	96.12.20
麻雀MASTER	96.12.27
実況パワフルプロ野球4	97.03.14
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	97.08.07
実況ワールドサッカー3	97.09.18
ハイパーオリンピック イン ナガノ 64	97.12.18
NBA IN THE ZONE'98	98.01.29
実況パワフルプロ野球5	98.03.26
G.A.S.P!!～Fighters'NEXTream～	98.03.26
実況ワールドサッカー4（仮）	発売日未定
ハイブリッドヘブン（仮）	発売日未定

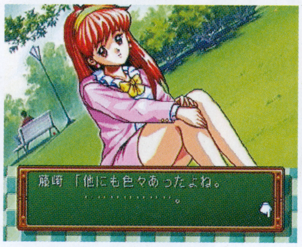
KCE神戸の開発タイトル

進め!対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～	98.03.26
悪魔城ドラキュラ3D（仮）	発売日未定
RAKUGAKIDS（仮）	発売日未定

詩織ちゃんとはN64で会えないの？

ところで前から気になっているんだけど、『ときめきメモリアル』はどうなの？

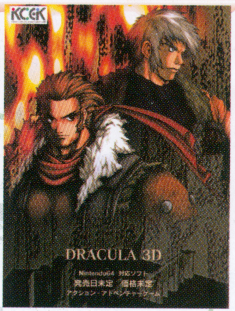
長江さん「作りたいというのはあるんですけど、『ときメモ』は声優さんの声も重要な要素ですから、音質が落ちるようなものは作れない。64DDもそんなに容量があるわけではありませんのでね。そのためまだ作っていませんね」



藤崎「他にも色々あったよね。……………。

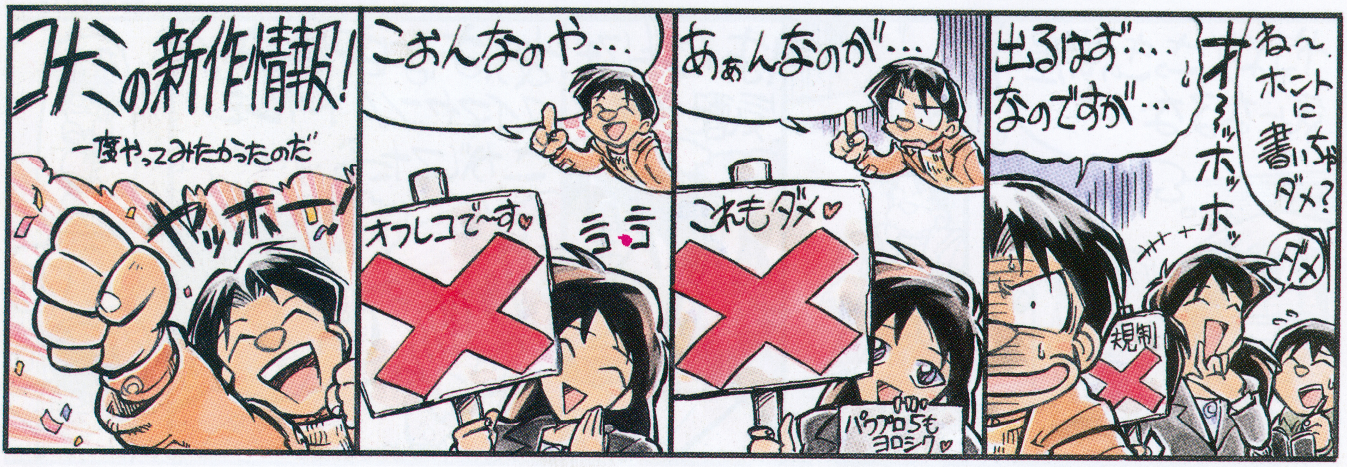
⬆やっぱ今までの『ときメモ』そのものはN64で無理らしいな

まさにコナミパワー大炸裂。となると、やっぱ気になるのが、新作タイトルだな。これから発売される定番シリーズの続編をはじめ、まだ発表されてないマル秘タイトルに期待は集中。ワクワクなんだけど、実際のところはどーなんだ。てなわけで、コナミN64開発のキーマンである2人に聞いてみたのだが…。


KCEK
DRACULA 3D
Nintendo64 対応ソフト
発売日未定 価格未定
アクション・アドベンチャーゲーム

⬆『ドラキュラ3D』主人公のシュナイダーと、後ろは主人公キャラのひとり、狼男のコーネル。主人公は4人から選べるのだ（コナミマガジンより）

コナミ新作N64の秘密

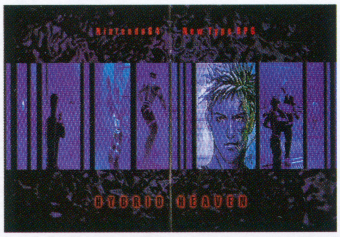

コナミの新作情報！
一度やってみたかったのだ
ヤッホー～！
こぉんなのや…
オフレコで～す♡
ヨ言
あぁんなのが…
これもダメ♡
パワプロ5もヨロシク♡
出るはず…なのですが…
オ～ッホッホッ
サナ＋
ね～ホントに書いちゃダメ？
ダメ
規制

秘密のハミ出し・その⑤

『パワプロ』に某人気マンガの隠しキャラが欲しいという編集長の言葉をすぐさまメモった長江さん。樹下社長は『巨人の星』のオズマを出して欲しいとか。果たして実現するかな。

ほんの少しでもお伝えしよう 新機軸RPG『ハイブリットヘブン』

これまた国内では全く発表されていない超ビックタイトル。前回の長江さんインタビュー（98年1月号）のときは年末発売を目指しているってことだったけど、昨年のE3（米国のゲーム展示会）で電撃的にビデオ発表されたっきりなのね…。


Nintendo64 New Type RPG
HYBRID HEAVEN

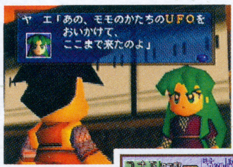
⬆これは『コナミマガジン』に載っていたイメージカット。とってもサイバーな感じなんだけど…

長江さん「あれ、実はですねえ、出しちゃったという感じなんです。実は私がプロモーションビデオの編集をやってまして、ちょっと寂しかったんで（笑）、これ入れてしまおうということにしたんです（笑）。でも、ここまで反響がくるとは思いませんでしたね。ちょっと弱ったなと（笑）」。これは期待してもいい、新感覚RPGだと思うぞ。正式なリリースが楽しみだね。

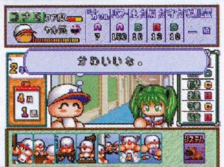
『がんばれゴエモン』 気になる続編はどーなる？

コナミといえばやっぱり忘れてちゃあならないのが、われらのゴエモン。前作では“2人同時プレイ”が期待されながら実現しなかったけど、続編では一体どーなるの？

樹下さん「そうですね。前回もそのつもりで進めていたんですが、97年8月にどうしても発売したいというのがありまして断念したんです。でも、2人同時プレイはある程度は出来上がっていたんですね。ただゲーム性がイマイチだったということであえてはずしたんです。ゴエモンの場合、ひとつの画面の中で、例えば、ゴエモンとエビス丸がやりとりするのが面白いわけですし、そういうイメージもありますんで、次回作はそれを前提に開発しています。発売はゴエモンですから、めでたい時期になるでしょうね」


ヤ　エ「あの、モモのかたちのUFOを
おいかけて、
ここまで来たのよ」

⬅「歌を減らして画面のほうに容量を使うかも」とは、樹下さんの弁（写真は64版『がんばれゴエモン』）


かわいいな。

➡次のサクセスモードは少年野球かな？（写真は『実況パワフルプロ野球5』）

Best Time
1'27.34
Total Time
6.86
16
First

⬅どうやら『ハイパーオリンピック イン シドニー』は出るらしいぞ（写真は『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』）

64ドリーム恒例 ○×クエスチョン

テンポよく○×プラカードをあげる樹下さん。これは決断力ありかな？

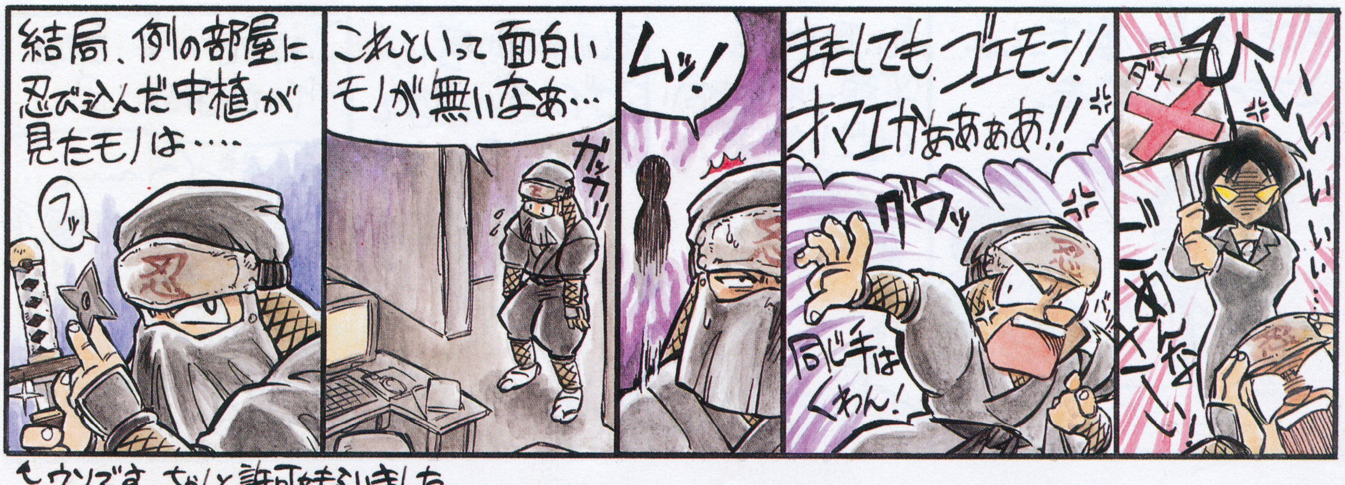
Q.ゲーム作りは楽しい？
樹下 ○　**長江** ○
Q.自分に厳しいほうである？
樹下 ×　**長江** ×
Q.部下に優しいほうである？
樹下 ○　**長江** ○
Q.マスコミの取材を受けるのは好きだ？
樹下 ○　**長江** ×　苦手ですね（笑）
Q.東京より大阪のほうが住みやすい？
樹下 ○　**長江** ○
Q.2008年ハイパーオリンピック・イン・オオサカを発売している？
樹下 ○　**長江** ○
Q.N64サードパーティでは、コナミがNO.1だと思う？
樹下 ○　**長江** ○
Q.秘密のタイトルはまだまだ多い？
樹下 ○　**長江** ○
Q.今年N64でミリオンヒットを出します？
樹下 ○　**長江** ○　（少し悩んで）
Q.N64はまだまだこれからだ？
樹下 ○　**長江** ○
Q.コナミに美人が多いというウワサは本当だ？
樹下 ○　**長江** ○　※ともに少し動きが止まる
Q.詩織ちゃんは好みのタイプだ？
樹下 ×　**長江** ×　※一同大爆笑
Q.休日にゲームをする？
樹下 ×　**長江** ×
Q.北新地に行きつけの店がある？
樹下 ○　僕の知らんとこ行ってるでしょ？キミ（笑）
長江 ○　同じ店だったりして（最初は×を出したけど…）

たまにテレながら応える長江さんなのだな

※北新地とは、大阪の高級飲み屋街なのだ。

秘密のハミ出し・その⑥

アメリカで、コナミのスポーツゲームブランドである「XXL」シリーズがコナミの社名と共に人気急上昇。『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』もヒット中。


結局、例の部屋に忍び込んだ中植が見たモノは・・・・
フッ
これといって面白いモノが無いなぁ…
ガッカリ
ムッ!
またしても、ゴエモン!! オマエかぁぁぁぁ!!
グワッ
バッ
同じ手はくわん!
ダメ!
ひぃいいいい…
ごめんなさーい!

⬑ウソです。ちゃんと、許可をもらいました。

秘密のハミ出し・その⑦

最近でもたまに開発に参加するという樹下社長。「ゴエモンなんかはネーミングとかアイデア出したりしましたよ。結構出して採用されなかったけど（笑）」。

KCE大阪グラフィティ

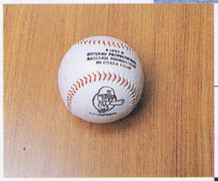
さっそくで大変申し訳ないけど、せっかく大阪まで行ったんだから、ここで恒例の小ネタ集といきたい。実際に開発室も見せてもらったけど、タイミングが悪く模様替え。次の機会にホンマ期待したいところなんである。

題して「KCE大阪グラフィティ」だ。

樹下社長ジッポーコレクション

➡実はジッポーコレクターとしても有名な樹下社長。というわけで、300個以上あるというコレクションの一部見せてもらったけど、ちゃんと『ときメモ』が…。

パワプロ硬球



⬅長江さん所有のパワプロ特製硬球ボール。プレゼント用にとお願いしたんだけど、ひとこと「ダメ！」

ときメモワイン

➡なんとこんなもんまであったのね。ときメモワインだ（非売品）。ファンなら詩織ちゃん込みで酔えるのだな

祝!! 柘植さん結婚退社

⬅実は長いことお世話になっていたプロモーション企画部の柘植さんがめでたく結婚退社したのだ。お幸せに!!

これからのN64展開の秘密

⬆取材ではいろいろとメモを見ながら長時間にわたってお話ししてくれたお2人に感謝原稿あられ（笑）

NINTENDO64において、他のサードパーティの追随を許さないスタートダッシュを飾ったコナミ。これまでの展開を第一幕とするならば、これから迎える成熟期は間違いなく"第二幕"として記憶されるだろうな。

ハイブリッドヘブン以外のRPGタイトルはないのかな

これまた前回のインタビューで長江さんから伺ったネタなんだけど、シミュレーションRPGと3Dシューティングといった“隠し玉”も開発しているというんだけど…。

樹下さん「実は『ハイブリットヘブン』以外にもRPGを1本、試行錯誤してまして」

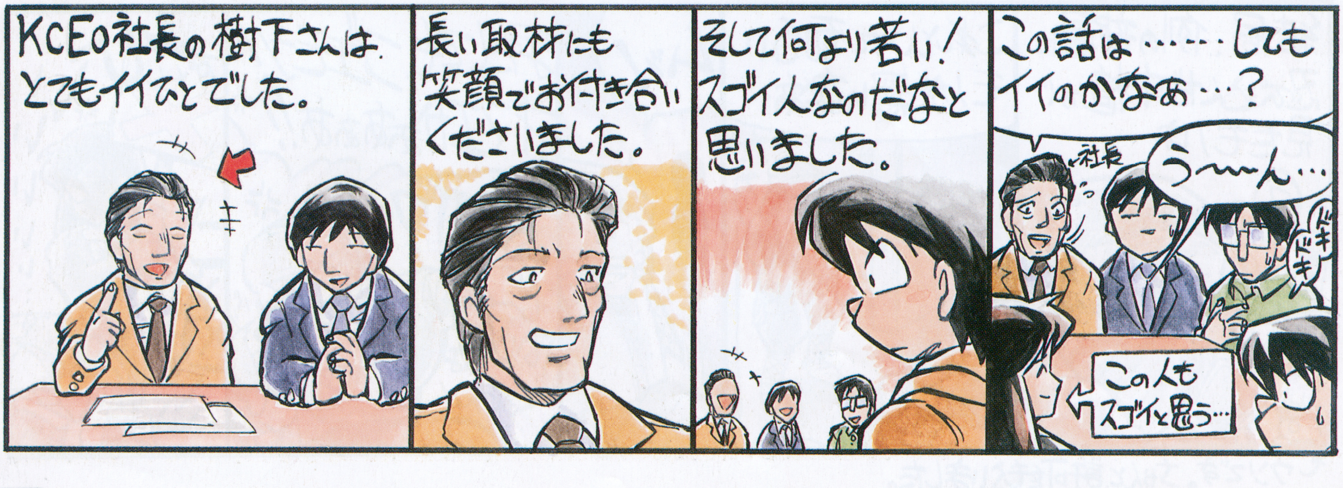
長江さん「全くの新作なんですが、実は社内でも秘密にすることがあるんですよ。ある程度自信をもって見せられるというときに、見せるようなところはありますね」

なんと、さらに別の“RPG”を開発（正確には企画かな）していたとは、隠し玉はまだまだありそうなコナミなんである。こりゃN64のRPGはコナミがリードするかも…。

樹下さん「まずはスポーツのKCE大阪と評価されるような方向にもっていこうと思っています。あとは『ハイブリットヘブン』とか、その他のタイトルで、新しいジャンルにも挑戦していきたいんです。KCE大阪にとっては今まであまりトライしなかったアクションRPG的なものから、戦略シミュレーションとかも作っていきたいですね」

まだ隠されたタイトルが!!

⬅「これはスーファミ版『グラディウス3★』なんだけど、コナミの代表的シューティングが復活するのを期待している人も多いはず


KCEO社長の樹下さんは．とてもイイひとでした。
長い取材にも笑顔でお付き合いくださいました。
そして何より若い！スゴイ人なのだなと思いました。
この話は……しても イイのかなぁ…？
←社長
う〜ん…
ドキドキ
この人もスゴイと思う…

これからのKCE大阪・神戸に期待するべし!!

ありがちな言い方だけど、やっぱりこれからのKCE大阪・神戸に期待しようってのが、コナミパワーの結論だな。というわけで最後はお2人の夢を聞いたのだ。

長江さん「ともかくスポーツはコナミしかない、まずみんなにそう言ってもらいたい。その次に、コナミの得意なものから言うと、アクションならコナミ、それからRPGもコナミ。で、最後は“ソフトはコナミ”“ゲームはコナミ”って言われるようになるのが僕の夢ですね。得意なところから攻めていってですね。で、年に1本は新ジャンルのゲームを発売して、それが定番になり、それでまた新しいソフトを出して、それで最後にはすべてのジャンルをおさえられるみたいなのが夢ですね。それとN64は、中ヒットくらいのゲームでしたら、他ハードより出るケースも逆にあるんですよ」

樹下さん「当たり前のことなんですけど、お父さんのところで作っているゲームは面白いねとか言われたいですね。子供（高校生と中学生）の友達に“おっちゃんとこのゲームっていいね”なんてドンドン言わせたいですね。また、64DDには興味がありますが、これは任天堂さんによると思うんですけどね（発売日が分からないから）。まぁ、コナミの中でN64をメインにやっているのはウチだけですから、ハッキリ言ってN64がダメだったらウチの会社は食べていけません。私としてはN64を決して悲観的には見ていないんです。ただし、いま現在100万本売るのはちょっと難しいかなと思いますけど、30万本や50万本なら達成可能な数字だと思うんですね。そのあたりは十分狙える市場やと思っています」

おっちゃんとこのゲームっていいねと言わせたい

←実は社内結婚の樹下さん。「一目惚れ？」「むこうがね（笑）」

↑「ホントはシューティングを作りたいんですよ」と長江さん

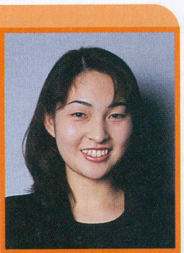
ソフトのコナミ、ゲームはコナミと言わせたいですね

コナミ創業30周年 N64はまかせたよ

実はタイトルも発表できない開発中のゲーム画面や設定集をいくつか見せてもらった取材班。でも「記事にはしない」という条件つきだったのだ。「春になればいろいろ記事にしていただけるようにしますので、それまでお待ち下さい」と広報担当の桃子ちゃんに頼まれると、「ハイ」と素直に返事をしてしまう64ドリームなのであった。読者のみんな、ゴメン。でも、これからのコナミにますます期待できると感じられた取材であったのは事実。春以降の新情報を楽しみにして欲しいと思うぞ。

水嶋 桃子 みずしま ももこ

1976年神奈川生まれ。短大の経営情報学科を卒業後、96年コナミ入社（入社の面接ではゲームに関することは一切質問に出なかったとか）。その動機は「コナミが一部上場でありながら、若く自由な雰囲気があったこと。自分でやりたいことができる能力主義にも惹かれた」とのこと。ちなみに好きな食べ物は「甘いモノなら何でもOK」。ただしかりんとうだけは食べられない。



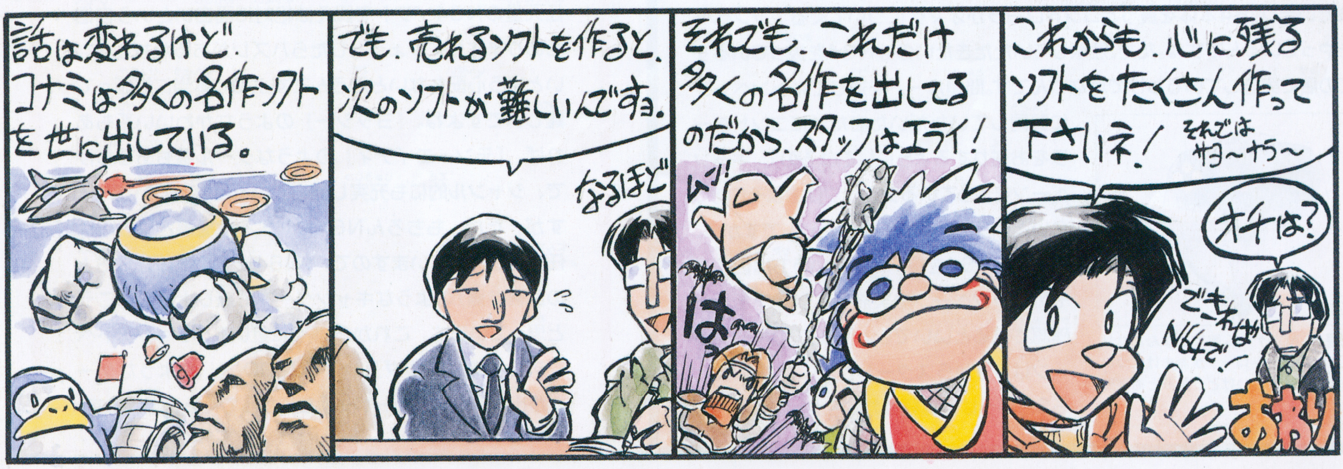
すんごい読者プレゼントだ!!

コナミさんからレアものプレゼントいただきました。なんと限定300枚という『パワプロ5』テレカを5名様に。写真のゴエモンエアPOPを1名様に。コナミさんへの質問や要望、ご希望の商品を書いて、以下まで。

宛先 64ドリーム編集部
「コナミパワー」係まで

マジでレアものだ!!

➡ゴエモンエアPOPはとにかくデカイ。アンドレと比べてもこの大きさ!!


話は変わるけど。コナミは多くの名作ソフトを世に出している。
でも、売れるソフトを作ると、次のソフトが難しいんですョ。
なるほど
それでも、これだけ多くの名作を出してるのだから、スタッフはエライ！
ムッ!!
はっ
これからも、心に残るソフトをたくさん作って下さいネ！ それではサヨ～ナラ～
オチは？
できればN64で!
おわり

秘密のハミ出し・その⑧

98年度（98年4月～99年3月）に発売されるのは『RAKUGAKIDS』『ドラキュラ3D』『ハイブリッドヘブン』『実況ワールドサッカー4』『ゴエモン』『パワプロ6』など9本ぐらいかな。

任天堂公式Q&A

QUESTION

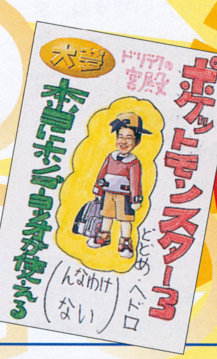
ANSWER

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 20

取材・構成／編集部

いよいよ20回目を迎えた、「N64の質問箱」。
サクラ前線も北上し、ホンワカ幸せになれるような話を聞きたくて、今月も本郷さんを直撃しました～！
で、まず最初に語られたのは「N64倍増計画（仮）」なる新しいプロジェクト。いったいそれって何？
春の訪れとともにようやく眼をさますのか？ N64！


ポケットモンスター3
とどめ・ヘドロ
（んなわけない）

➡茨城県の中川勝行さんの作品。みなさんも本郷さんでコラージュ（写真マンガ）を作って送ってね

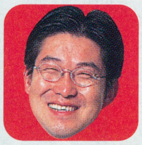
回答者 任天堂広報室企画部企画課係長

本郷 好尾さん

“♪若い娘はウッフン…”の「黄色いサクランボ」がヒットした1959年、滋賀県大津市に生まれる。39歳になったばかりの本郷さんの大好物は“てっさ”。「ふぐの鍋のことをてっちりって言いますよね。てっさってふぐ刺しのことなんです」。もうチョット安い料理だったら奢ってあげるのにぃ

Q 今年のN64の目標出荷台数は？

千葉県・増永直久さん



とにかく倍増したいですね。

現在の出荷台数が約300万台とすれば、600万台…いわば「N64倍増計画（仮）」ですね。それも年内と言わずに1日でも早くそれだけの数字が達成できるように、いろいろ仕掛けていきたいと考えています。それでいま、N64本体を買うとコントローラがオマケについてくるキャンペーンをやっているんですね。ただ、注意していただきたいのはN64を扱っているすべての店で実施しているわけではないんです。問屋ルートを通じてキャンペーンに賛同していただいた店だけにコントローラをお送りするようにしているので、キャンペーンをやっているショップはおよそ6割くらいということになるでしょうか。ですから、これからN64を買いたいという方は店頭でそのキャンペーンを実施しているかどうか確認されるといいでしょうね。このキャンペーンは3月からスタートしまして、少なくとも3月いっぱいは続けたいと思っています。

⬆秋葉原のLAOXゲーム館ではなんとクリアパープルのコントローラがおまけについていた。非売品らしいけど、是非とも別売りにして欲しいぞ

Q いいソフトが多いN64なのに世間の評価が低くて心配です。

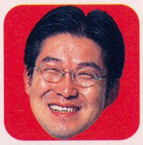
京都府・ラブリーミニリュウ♥さん

確かにそうですね。

任天堂から出すソフトは及第点以上の基準は守られていると思うんですが…。任天堂のN64ソフトを買えば絶対に面白いという自信もありますし、ひょっとしたらハズレがあるかもしれないという心配もないと思うんですよね。本当に評価って難しいですよね。『ヨッシー』のようなかわいい系もあれば、『テン・エイティ』のようなクール系もあるわけで、ジャンル的にも充実してきていると思っているんですが。ただ、もちろんN64に対する危機感というのは任天堂も持っていますので、「N64倍増計画（仮）」（右上の回答参照）のようなキャンペーンで盛り上げていこうと思っています。これからRPGに近いアクションアドベンチャーの『ゼルダ』や『F-ZERO X』のようなゲームが出てくれば、ユーザー層も広がってくると思います。

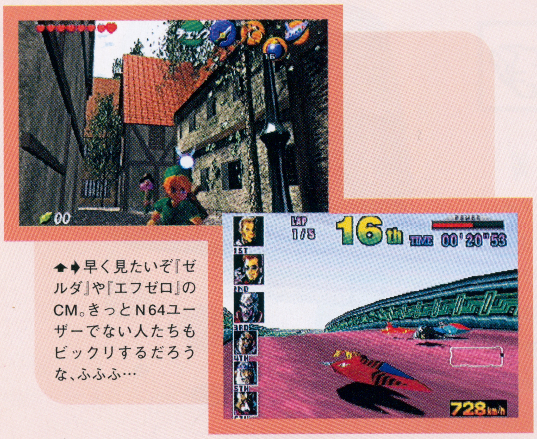
Q もっと任天堂のCMを流してください。

新潟県・本郷ゼルダ64さん



4月から「N64倍増計画（仮）」がスタートします。

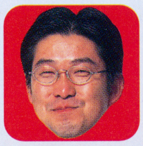
これまでN64ソフトのCMというと、発売日の1ヵ月くらい前から、それも1作品だけのCMを流すケースばかりだったですよね。でもこの4月からは、ソフトの一連の流れがわかるような告知方法にしようといま検討しているところなんです。発売日は先でも、「○月になるとこんな楽しいソフトがN64で出るよ」みたいなシリーズCMにしようというわけです。詳しいことはまだお話できませんが、たとえば『F-ZERO X』や『ゼルダの伝説』『ポケモンスタジアム』などの期待のソフトが1本のCMに入ると考えていただければいいでしょうね。それに各ソフトの発売時期もPRする予定です。このCMでN64の魅力がトータルに伝わり、N64のイメージが向上するような、息の長い告知にしたいと思っています。内容については1ヵ月ごとに更新するのか、そのスパンはわかりませんが、そのシリーズのなかで64DDの仕組みを紹介したり、サードパーティさんの優れたソフトを紹介してくようにもなると思います。とにかく4月以降にスタートするこの広告に期待して欲しいですね。



↑→早く見たいぞ『ゼルダ』や『エフゼロ』のCM。きっとN64ユーザーでない人たちもビックリするだろうな、ふふふ…

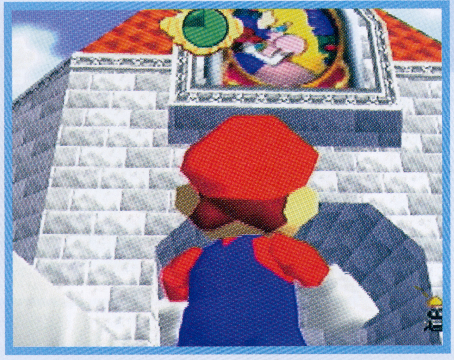
Q 名作ソフトを安くした理由は何ですか？

兵庫県・よしおさん



やはり、ひとりでも多くの人たちに遊んでいただきたいというわけです。

これからN64本体とソフトを買おうという人たちのための、いわゆる拡販にともなう値下げということで、3月2日から『マリオ64』『マリオカート64』『フォックス64』『ブラストドーザー』『ゴールデンアイ』の5本のタイトルを4800円に値下げしました。『カート64』と『フォックス64』はぞれぞれ、ツートンカラーコントローラと振動パックを同梱しないでソフトのみでの販売です。先程のコントローラキャンペーンとの相乗効果もあるでしょうし、新たにハードとソフトを買おうという人にとってN64がとても買いやすくなったと思っています。アメリカでも今年の1月から100万本以上売れたソフトだけを39ドル95セントに値下げしてキャンペーンをやったのですが、これが実に好評だったので、それも一因ですね。



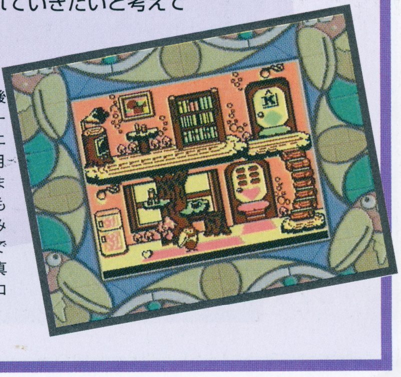
↑さらに買いやすくなった『マリオ64』。このゲームと出会ったがために、N64ソフトの開発に関わるようになったクリエイターも多いのだ

Q ゲームボーイの戦略はどうなんですか？

愛知県・今泉靖嗣さん

とても順調ですよね。

最初にゲームボーイが発売されたのがスーパーファミコンが出る前の年の1989年。その7年後の96年に「ポケット」が出てから、買い換え需要がおきて、『ポケモン』ブームにも乗って売れましたからね。どこでも遊べる手軽なゲーム機としてうまくいってると思います。その後、「ポケットカメラ」も出てきて、それにちょっと遅れて「ライト」が登場して…、そして…まだあるんですよ、かくし玉が…。いずれ正式に発表させていただきますが、まあ、任天堂としては今後もゲームボーイだけでなく、N64とニンテンドウパワーを加えた3本柱に力を入れていきたいと考えています。



→このインタビューの後で飛び込んできた「カラーゲームボーイ」発売のニュース！（詳しくは毎月新聞を読んでね） これまでのゲームボーイソフトもスーパーゲームボーイみたいに色のついた画面で遊べるみたいだぞ（写真はトミーの『ポケットキョロちゃん』です）

はみだし質問箱

Q ポケカメのサンプル写真の人はみんな任天堂の人なのですか？（富山県・小林大介さん）

A 「7～8割が任天堂の社員ですね。その他はその辺にいた人が出ているとか（笑）」

Q 『ポケモン金・銀』が発売延期になったって本当ですか？

三重県・クリアブルーのちびヨッシーさん

残念ながら3月には発売できなくなりました。

より面白くするために、余裕をもって作っていたのですが、ディレクターの田尻智さんが体調を崩しまして、制作作業が進まなくなってしまったんです。いまはもう田尻さんは元気になって制作現場に戻っているんですが、3月末の予定が1ヵ月遅れで発売できるかと言えば、そうはいかない事情もありまして…。電話でも『金・銀』の発売日に関する問い合わせを多くいただいていまして、3月に入ってからは「申し訳ありませんが発売延期になりました」というようにお答えするようにしています。だからというわけではありませんが、『ポケモン』の赤、緑、青に続くピカチュウバージョンのような…、タイトルはまだ未定なんですが、黄色のバージョンを出そうということになりました。ストーリーなどはこれまでの『ポケモン』と基本的には変わらないのですが、主人公がピカチュウをずっと連れて歩けるようになります。ポケモン映画の公開に合わせて、7月くらいの発売を予定していまして、3月にはポケットピカチュウが発売されますし、ポケモンファンの方はそのへんで遊んでいただけるとありがたいと思っています。

『ポケモン黄(仮)』がこの夏登場!!

POCKET PIKACHU TM
Nintendo

⬆黄色いピカチュウというわけで、『ポケモン』のイエローバージョンが新たに登場するぞ。これまでにない仕掛けもあるみたいだ（写真は3月27日発売の「ポケットピカチュウ」です）

Q 本郷さんも東京ゲームショウへ行くんですか？

千葉県・たまごっちゃんさん

見に行くと思います。

東京ゲームショウでは任天堂は出展しませんが、今回から協賛というカタチになりましたので、当たり前のことですが、チケットなどにも任天堂の社名も載ることになりますね。それに『テン・エイティ』などのCMを流したりするようなスペースは割り当てられているみたいですね。ただ、そこで『ゼルダ』などの新作のプロモーションビデオを流したりするようなことはありませんね。あと、毎回やっていることですが、関係者向けにN64の技術開発説明会も開くことになっています。

KONAMI
KONAMI
CAPCOM

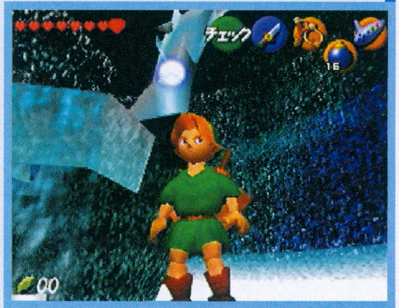
➡任天堂は出ないけど、N64の新作がいっぱい（？）出展されそうな東京ゲームショウ。コナミの『RAKUGAKIDS』は一見の価値ありだぞ。詳しくは次号で！

Q 『テン・エイティ』の後はもちろん『ゼルダ』ですよね。

広島県・ヘムヘムさん

その予定なんですが…。

これまで発表してきた4月末に発売するというのは難しい感じになってきました。『テン・エイティ』の次に来るのは流れ的に『F-ZERO X』になるかもしれません。いまいろんなソフトの発売予定日を調整している段階で、「これを先に持ってきたほうがインパクトがあるだろう」みたいなことをやっていまして、これについては4月以降に明らかにできると思います。『ゼルダ』の正式な発売日については、4月からスタートするシリーズCMで流すのか、いろんなメディアを使って発表するのかはまだ決まっていませんので何とも言えませんが、1日も早く遊んでいただけるようにしたいですね。



⬆あ～、何とも言えないこのキモチ…。 正式発表ではないとはいえ、今年のゴールデンウイークに『ゼルダ』で遊ぶのはどうやら難しそうだ。リンクよ、いったいキミは京都で何をしているのだ!?

はみだし質問箱

Q ニンテンドウパワーで田尻智さんの新作ゲームが出るって本当ですか？（千葉県・佐藤博一さん）

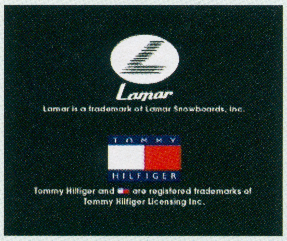
A 「いったい誰にそんな話を聞いたんでしょうねえ？（笑）。」

Q 『テン・エイティ』のように企業とタイアップするケースは増えますか？

埼玉県・タコラ星人さん

ゲームの性格によりますね。

『テン・エイティ』の場合、本物の商品を出すことによって、よりリアルにしようとか、よりかっこよく見えるようにしようというのがありましたから。それでラマー社の実際にあるボードを使ったんですが、それ以外にもウエアメーカーともタイアップしているんですね。トミィ・ヒルフィガーというアメリカではナイキの次にCOOLなブランドのメーカーで、ストリートウエアとして若者の人気が高いようなんですね。でもこの会社、スノボのウエアを作っているわけではなくって、アメリカの本社のほうから一緒にやりたいという話がきまして今回のタイアップが実現したんです。ですから、ゲーム中のプレイヤーがこの会社のウエアを着ているわけでもないんですが、看板などにはロゴが出たりしています。このタイアップによってトミィ社のイベントで『テン・エイティ』を出展するようなこともあるようです。



Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.

Tommy Hilfiger and ▨ are registered trademarks of Tommy Hilfiger Licensing Inc.

⬆『テン・エイティ』のオープニング画面ではラマー社とともにトミィ・ヒルフィガー社のロゴを見ることができる

Q 『USA版ポケモン』は日本でも発売するんですか？

神奈川県・サトシさん

それはないと思います。

アメリカで発売されれば、秋葉原なんかの店でも輸入されて手に入るようになるんでしょうけど、正式に日本で発売の予定はありません。アメリカ版への移植の作業はいま京都でやり始めたところです。現段階ではキャラ的にもストーリー的にも大きな変更はしないようですね。基本的には日本語を英語に直すことくらいなんですが、アメリカサイドでチェックしてもらって、文化的な理由で受け入れられない部分なんかは修正することになるでしょう。まあ、年内には発売したいと考えています。

⬅フシギダネなど独特のネーミングがアメリカ版ではどうなるのか楽しみだね。64ドリームでは情報が入りしだいお伝えするぞ

Q ミュウを手に入れる方法はもうないのですか？

北海道・エンゼルパイさん

今のところ予定はありませんね。

ただ、ミュウを配布するために作ったマシンも残っていますので、大きなイベントを開催することになれば、またお配りするようなこともあると思います。それに、配布マシンはいろいろ転用がきくように作られていますので、新たなゲームソフトが出て、必要であればデータを配ることに活用されることにもなるでしょうね。

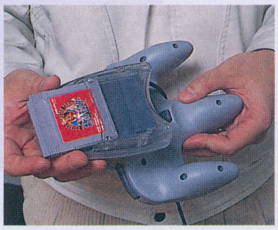
➡これがミュウ配布マシン。このマシンのそばでワクワクした64ドリームの読者も多いんだろうな

Q 『ポケモンスタジアム』で2人対戦する場合、64GBパックを買う必要は？

神奈川県・リザードン298さん

その必要はあるでしょうね。

ソフトに同梱される64GBパックは1個の予定ですから、まあ、友だちも『ポケモンスタジアム』を持っているのなら別ですが、たとえば兄弟なんかで対戦する場合は、別売りの64GBパックを買っていただくことになるでしょう。もちろん、図鑑を見たり、コンピュータと対戦できたりと、1人でもじゅうぶん楽しめます。自分で苦労して集めたポケモンが、とてもリアルに、アクションも含めて見られるようになるのが『ポケモンスタジアム』の魅力といっていいでしょうね。



⬆このように64GBパックに『ポケモン』をさして遊ぶのだ

はみだし質問箱

Q 『ピカチュウげんきでちゅう』の制作者は画面に話しかけながら作っているの？（大阪府・N.O.Qさん）

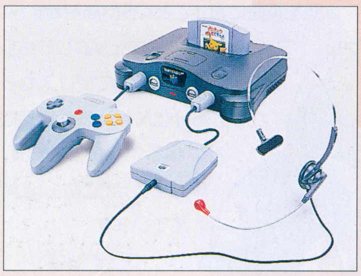
A 「でしょうね。きっとそうでしょうね（笑）」

Q 『ピカチュウげんきでちゅう』は何歳くらいの言葉から理解できるの？

静岡県・杉山理恵さん

はあ〜、どうなんでしょう。

でも、音声には必ず反応しますからね。幼児の言葉を理解できるかどうかは別にして、マイクを通して話された言葉は必ず聞いていますので、ピカチュウはなんらかの反応はするでしょうね。たとえば、赤ちゃんが「バブバブ」って言えば、きっとピカチュウは首をかしげて困ったような声で「ピカチュウ〜？」って言い返してくるんじゃないでしょうか。



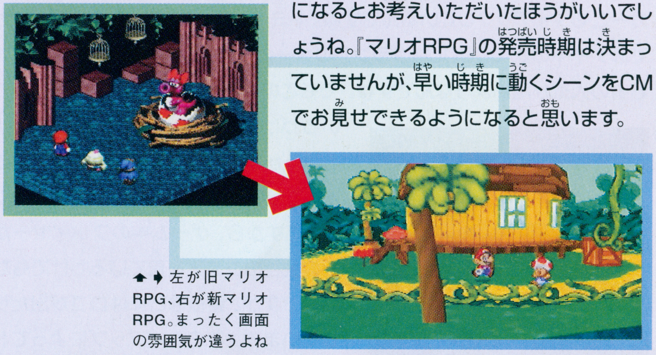
◆昨年のスペースワールドで公開されたピカチュウの音声認識システム。まだ最終仕様ではなく、デザインも変わるそうだ

Q 『マリオRPG2』にマロやジーノは出るんですか？

栃木県・あやこ姫さん

出ないと思います。

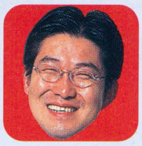
『マリオRPG2』といっても『マリオRPG』の続編というよりは、新たに作り直しているRPGなんです。ですからもともとマリオシリーズに出てきたキャラクターや、新たに描き起こしたキャラクターで構成されることになると思います。N64版ではペラペラなマリオになったように、音楽からストーリーまで一新された、N64ならではの『マリオRPG』になるとお考えいただいたほうがいいでしょうね。『マリオRPG』の発売時期は決まっていませんが、早い時期に動くシーンをCMでお見せできるようになると思います。



◆◆左が旧マリオRPG、右が新マリオRPG。まったく画面の雰囲気が違うよね

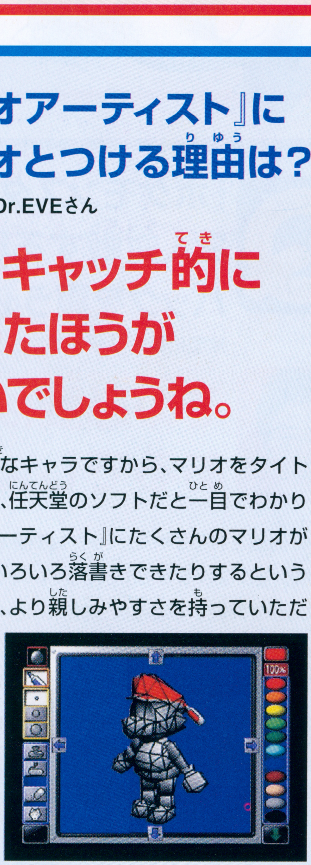
Q マリオアーティスト』にマリオとつける理由は？

兵庫県・Dr.EVEさん



アイキャッチ的にあったほうがいいでしょうね。

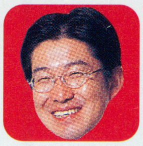
マリオは任天堂の代表的なキャラですから、マリオをタイトルにつけることによって、任天堂のソフトだと一目でわかりますしね。ただ『マリオアーティスト』にたくさんのマリオが登場して、たとえば顔にいろいろ落書きできたりするというわけではないんですけど、より親しみやすさを持っていただくためにマリオを起用しているというワケなんです。もちろんスーパーファミコン版の『マリオペイント』のタイトルの流れからきているということは言うまでもありませんが。



◆『マリオアーティスト ポリゴンメーカー』の開発画面にはマリオのサンプルが…

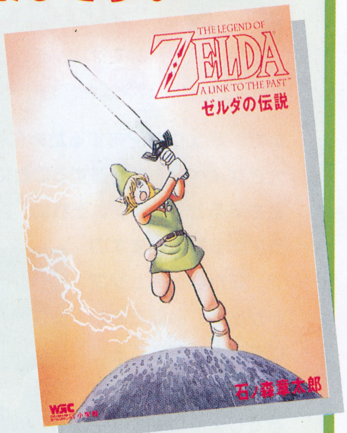
Q 石ノ森章太郎さんの作品に『ゼルダの伝説』があるのはどうして？

大阪府・キノコオレさん



描き起こしていただいたんです。

もともとの話は、アメリカで発行している「NINTENDO POWER」誌から『ゼルダの伝説』のコミックを連載したいという依頼がありまして、漫画界の巨匠に描いてもらうのがいちばんということで、任天堂のほうで人選したんです。その作品は日本でも翻訳されて小学館より発売されましたので、ご存じの方も多いでしょうね。そのほか、「NINTENDO POWER」では「しあわせのかたち」を描いていた桜玉吉さんが『マリオ』を、それに64ドリームの読者のみなさんがご存じの伊藤紅丸さんが『スターフォックス』を連載していたこともありましたね。



◆編集部もっちー所有の「ゼルダの伝説」（1993年・小学館刊）。NINTENDO POWERには92年1月号から1年間掲載されたと記されている

はみだし質問箱

Q マリオのフルネームを教えてください（埼玉県・円真院さん）

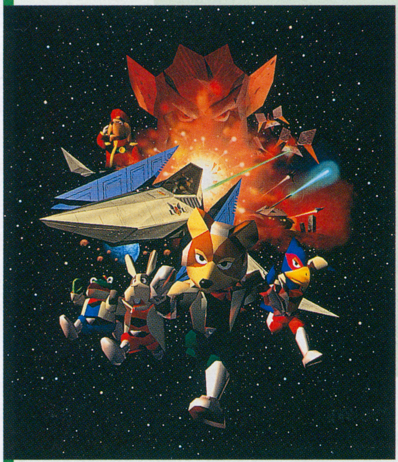
A 「マリオ・マリオですね。弟はルイージ・マリオ。マリオブラザーズなんですから」

Q 『スターフォックス64-2』は出ますか？

新潟県・本郷ゼルダ64さん

難しいでしょうね。

ディレクターだった宮本が『スターフォックス64』が完成したときに「スターフォックスでやりたいことは、この作品でやり尽くした」と語っていましたからね。ですからいまの段階で続編を作っていることはありませんし、その予定もいまのところはないようですね。ただ、新しいアイディアが出てくれば、続編を作る可能性はあるかもしれませんね。



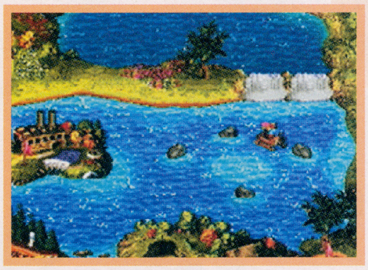
◆シューティングでなく、フォックスたちが敵船に乗り込んで冒険を繰り広げるアクションアドベンチャーゲーム…は出ないんだろうな

Q レア社がE3で新タイトルを発表するっていうのは本当ですか？

大阪府・ニセ本郷64さん

何とも言えないですね。

いまはとにかく『バンジョーとカズーイの大冒険』と『コンカーズクエスト』の2本に全力をあげているんじゃないかと思います。これらのソフトについてはバージョンがあがるたびにロムが京都のほうに送られてきて、いろいろ問題点のチェックなんかをしているんですが、そのほかのソフトについては、まだ発表できる段階までいっていないと思います。



◆タイトルだけが発表されて、情報がまったく入ってこない『ウルトラドンキーコング』（画面はスーファミ版）。これまで64DD対応ソフトって書いてきたけど、実はロムカセットで開発中だってことが判明したぞ

Q 『星のカービィ3』はどうしてスーファミで出すんですか？

岐阜県・スターファックスさん

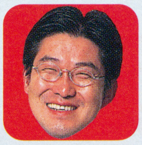
SA1というチップが積んであるからなんです。

任天堂の方針としてはニンテンドウパワーの書き換えで発売したかったんですけど、『カービィ3』は同じくHAL研で開発した『バス釣りNo.1』と同じようにSA1チップを積んでいまして、要はコンピュータの頭脳と言われるCPUがカセット側にも積まれているようなもので、SFメモリカセットにはチップが積んでいませんので対応できないんです。今回の『カービィ3』はアメリカではすでに発売済みで、カービィファンにも満足していただける作品になっていると思います。発売日はタイミングがいいということで、スーファミジュニアと同じ3月27日になりました。

◆『カービィ64』の発売が見えてこないだけに『星のカービィ3』の発売はファンにとって朗報だね

Q 続々とシナリオが追加される月刊RPGが発売されるって本当ですか？

千葉県・ハメルーンのギター弾きさん



可能になるでしょうね。

データの「追加」という機能は64DDのウリのひとつですからね。月刊雑誌のように64DDディスクを発売するようなこともできると思います。ただ実際にそのような企画が任天堂のなかで進行しているかどうかについては何とも言えないですね。『ゼルダ』や『F-ZERO X』のように最初はカセットで出て、後から新しいダンジョンやコースを追加したディスクを発売するという企画については進行しているんですけどね。

◆思ったよりもずっと軽い64DDディスク。こいつが出れば楽しみ方も倍増！（でも発売はいつ？）

はみだし質問箱

Q マリオのピクロスはN64で出ないの？（新潟県・マリオのゲームを早く出してくれー!!さん）

A 「ニンテンドウパワーで出るでしょう。データを足していけますからね」

Q スーパーファミコンとジュニアの違いは？

岐阜県・サルさん

コストダウンのために機能を絞ったんです。

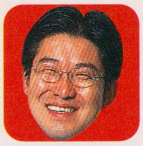
ですから、サテラビューのための接続端子やEJECTボタンがついていませんし、S端子ケーブルやRGBケーブルには接続できないようになっています。また同梱のコントローラは1個だけですが、コントローラ自体は旧型のスーファミと仕様が同じなので、使い回すことはできるようになっています。アメリカではスーファミの仕様が違うのでこのジュニアが出ることはないでしょうね。

SUPER Famicom
Nintendo
SELECT START

➡ローソンでは3月14日からスーファミジュニアを先行販売しているぞ。それもSFメモリカセットがセットになって9800円とお買い得だ

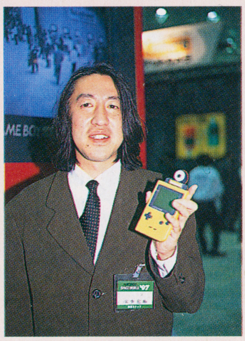
Q「ポケットカメラ」はたくさん売れたのですか？

大阪府・ニセ本郷64さん



たくさん売れていますね。

作れば作るほど売れていますからね。発売月の2月だけでも30万個のポケットカメラを完売したんです。3月に入ってからも毎週のように出荷しているのですが品薄状態が続いているようですね。何しろ100万個近くのオーダーがあるようなんです。現在4色で発売していますが、今後は新色を増やすことは可能ですよね。ただいつまで待てばこの色が出るという話はありません。まだ品不足の状態が続いていますので、新色が出るにしても一段落してからの話になるでしょう。



⬆このお方が「ポケカメ」の父、田中宏和さん。『MOTHER』の音楽も手がけられたお方なのだな

Q ゲームボーイライトの新色は出るのですか？

神奈川県・キング・オブ・ハートさん

いまのところ予定はありません。

ライトはこれまでのGBポケットと見比べても、厚みが若干増しただけで、上から見た限りではほとんど変わらないんですね。この2つはカタチがとても似ているので紛らわしいんです。今回GBライトで発売するのは金と銀の2色ですが混乱しないようにということで、GBポケットの金銀に限り新たに生産しないことになったわけなんです。ですから、一般的に一目でポケットとライトの区別がつくようになれば、ポケットの新色も出る可能性はあるでしょうね。

POWER
Nintendo
GAME BOY LIGHT
Nintendo
B
A
SELECT START

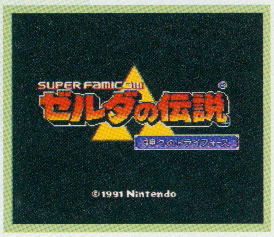
➡こいつがあればふとんのなかでも長々と遊べる。でも、夜更かしには気をつけようね

Q ニンテンドウパワーに『ゼルダの伝説』を入れて下さい。

大阪府・ニセ本郷64さん

戦略的な問題があるんです。

これからN64で『ゼルダ』を出そうとしている同じ時期に、同じシリーズをニンテンドウパワーに入れるのはどうだろうか、それでユーザーの方が混乱しないだろうか、みたいな意見がありまして…。チップを積んでいないのにも関わらず、任天堂の製品でニンテンドウパワーのラインナップに入っていないのは、『ゼルダ』や『マリオカート』などN64で続編が出ているタイトルなんかですね。『ゼルダ』もいずれ、ニンテンドウパワーに入れることになるでしょう。



⬆どーやら4月末に『ゼルダ』は出そうにないし、未プレイの人は是非SFC版の『ゼルダ』を遊んで欲しいと思うぞ

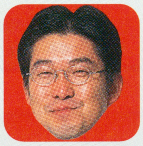
はみだし質問箱

Q『ポケモン金・銀』のモンスターを『赤・緑・青』に移せるの？（静岡県・友田領太さん）

A「従来の151匹のポケモンを除いて、初めて登場するポケモンはできません」

Q 任天堂の制服は売っていただけないんですか？

大阪府・Kansai Kidsさん



売り物ではありません。

ネームが入っていますし、あれを着られると社員と社外の人の区別がつきませんからね。それで社内に入ってきて開発室なんかに入られると困ったことになりますよね。ですから太ってサイズが合わなくなっても、そのへんにポイって捨てることはなく、会社がしっかり管理するようにしているんです。それに、社員に対しても2着の制服を任天堂が貸してるということで、決して販売することはありません。もちろん退職するときは返却していただくようになっているんです。

⬅糸井重里さんに「中国みたいだ！」と言わしめた任天堂の制服（全体が写っていなくてごめん）。いつもはおしゃれな本郷さんも京都に行くとこの制服を着ているのだ

Q 本郷さんってしょっちゅうギャグを言う人なんですか？

大阪府・サンサーラナーガさん

関西の人間はギャグが好きですからねぇ。

ホントは言うてるつもりはないですけど、言うてるかもしれないですね。普段は別に意識はしてないんですけどね。そういえばセガサターンが発売されたときに、「深いプール」ってよう言うてましたねぇ。背が立たーん…(笑)。

Pocket Camera
そんなこたぁ～ないでしょう
1998 Nintendo
GAME BOY pocket
Pocket Printer

➡質問者のサンサーラナーガさんによると、64マリオスタジアムに出演した本郷さんが、『スターフォックス64』のオールレンジモードの話になったとき、「電子レンジじゃないですよ」と言ったそうです(笑)。
＊写真はメガネをはずして質問に答える本郷さん

Q 宮本さん以外の任天堂の開発者のインタビューも読みたい！

大阪府・西垣徹也さん

現状では難しいですね。

任天堂では開発者をあまりオモテに出さないという方針があるんです。絶対というわけではありませんが、あちこちからインタビューを受けるとまともに仕事ができなくなるという恐れもありますよね。それに、かつてゲーム業界にはライバル会社からの引き抜きなんてケースも話題になったこともありましたし、スタッフの顔が出すぎても問題があるんです。また、同じようにソフトの開発に関わっていてもインタビューを受ける人と受けない人の不公平感みたいなこともありますしね。それで、N64ソフトについては部長である宮本が代表してインタビューに答えるようにしているんです。唯一例外として公式のガイドブックには開発スタッフのインタビューを載せるようにはなっています。

⬅『F-ZERO X』が完成すれば、真っ先にこのお方のお話も聞いてみたい！（写真右がアートディレクターの今村さんです）

はみだし質問箱

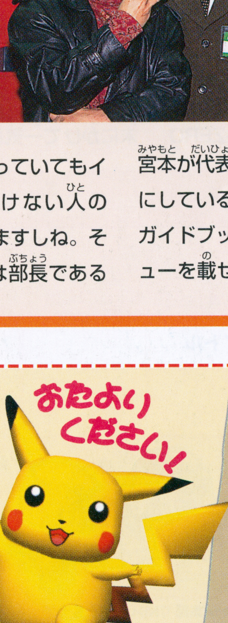
Q 長野五輪の選手村にN64は置かれたの？（東京都・アチャリさん）

A スノボチームに『テン・エイティ』で遊んでもらおうとしたんですが、なかったんです、部屋にテレビが」

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03 (3230) 0675



応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

©1997Nintendo ©1995.1996Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI ©1997Nintendo/Rare.Game by Rare

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

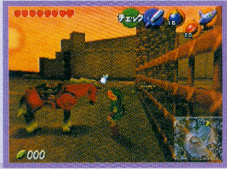
トピックス

もっとN64の本体を普及させなければ!! ついに任天堂が「N64倍増計画（仮）」スタート

年末から年明けにかけてのN64の動きに不安や不満を感じた人は少なくないだろう。「Wゲットだぜキャンペーン」は期待ほどの効果を上げず、年末の超期待ソフト『ヨッシーストーリー』の価格暴落（現在は１９８０円程度）など、「大丈夫N64？」と感じるほどN64を取り巻く環境は厳しい。しかし何とかこの現状を打破すべく、任天堂がついに本気になってきた。題して「N64倍増計画（仮）」が4月からスタートする（N64の質問箱に関連記事あり）。文字通りN64の普及台数を現状の約300万台から600万台にしようという計画だ。では計画の概容を説明していこう。もちろん編集部の予想や期待が多分に含まれているが、だいたいは下図のとおり。まず3月2日に、発売済みの名作ソフト5本（『スーパーマリオ64』『マリオカート64』『スターフォックス64』『ブラストドーザー』『007 ゴールデンアイ』）の価格を値下げした。同様の手法が先に取られたアメリカではかなり好評であったという。また一部の小売店では、クリアパープルやゴールドといったスペシャルカラーのコントローラが本体購入時にサービスされている。そして4月からはテレビCMを中心に、発売予定のソフトを数本まとめてシリーズ広告のようにバンバン登場させていく。『F-ZERO X』のスピード感や「リンク」の迫力ある動きを早い段階でテレビCMで流すわけだ。またこのCMで紹介されるソフトは任天堂のゲームだけでなく、サードパーティーのすぐれたゲームも登場の予定。さらにはここには必ず、隠し玉とされる未公開の思わぬゲームが登場するはずだ。編集部ではポケモン関連のゲームや、まだ画像が全く公開されていないシミュレーションRPGが登場してくるのでは？ と想像している。そして秋から年末にかけてN64の普及台数が600万台に到達した時点で、64DDが市場に投入されることになるだろう。実際問題テレビCMを流したからといってすぐにN64が売れるとは思えないし、この計画でN64の魅力をトータルに伝えるためには最低数ヶ月はかかるだろう。そこで、ずばり夏にはもうひとつ何か大きな動きがあるのではなかろうか？ この夏には『ポケモン』の映画も公開されて、『ポケモン』ブームが再燃しているはずなので、『ポケモン』関連の隠し玉の登場のタイミングとピッタリだし、また例年秋に開催されている「スペースワールド」の日程がまだ決定していない。このイベントが全国規模で夏に開催され、実際に遊べて、隠し玉を含めた新作の発売がまぢかであれば、年末にかけて一気にN64がブレイクするはずだ。

キャンペーンに登場が予想される気になるタイトル

F-ZERO X


ゼルダの伝説

NBAバスケットボール

バンジョーとカズーイの大冒険

？
ポケモン関連の隠し玉

？
隠し玉のシミュレーションRPG

N64倍増計画（仮）…一部編集部推定

900万台
600万台
300万台

3月
- 名作N64ソフト5タイトル価格を4800円に値下げ
- 一部小売店でクリアパープルやゴールドのスペシャルコントローラプレゼントキャンペーンを実施

⬆編集部でN64を購入し今回ゲットしたクリアパープルのスペシャルコントローラ

4月
- 大キャンペーンスタート。いつどんなゲームが遊べるのかが分かるテレビCMがバンバン登場
- サードパーティーのゲームもCMに登場する
- あっと驚く隠し玉が登場する可能性あり？

＋

夏
- ポケモンの映画でポケモンブーム再燃
- ポケモン関連の隠し玉が登場か？
- 例年は秋頃に開催されている「スペースワールド」だが今年の開催は？

＝

秋〜冬
N64がついに600万台に到達

いよいよ64DDが登場!!

●はみだしNEWS● 任天堂としてはおそらくこの段階で発表するつもりはなかったと思われるカラーのゲームボーイ（１０９ページの記事参照）。今年のE3の目玉だったかもしれないのにね。

ショップ

キャラショップ「ASOVINI」が原宿竹下通りにオープン!!

ゲームや映画、CMなどで人気があるキャラクターのグッズばかりを集めたデジタルキャラクターショップ『ASOVINI(アソビニ)』が、3月6日東京・原宿の竹下通りのど真ん中にオープンした。店内にはみんなも大好きなマリオやドンキーコング、ボンバーマンなどのキャラクターグッズがいっぱい。100種類以上のキャラクターのグッズが400アイテム以上も集められていたぞ。原宿にいくことがあったらみんなも寄ってみたらどうかな？大好きなあのキャラの掘り出しグッズが手にはいるかもよ。

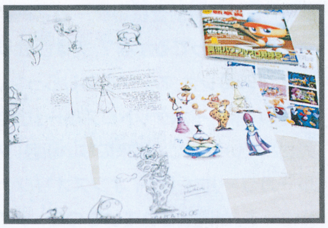
⬆お店の説明をしてくれた店長の杉山さんと芝尾さん。ご覧のとおりお店の中はグッズでいっぱい。

⬆入口で愛想をふりまいているのはイメージキャラの電脳さるとバブルン君の2人

WHO'S WHO

『トニックトラブル』のデザインを編集部キクボウがアドバイス？

フランスやアメリカで人気アニメのキャラクターデザインを担当しているアレクサンドラ・ステイブルさんが来日した。ユーピーアイソフトから日本で発売が予定されているアクションゲーム『トニックトラブル』のキャラクターデザインを決める際の参考にするため、本誌を含むN64専門誌の編集者にいろいろアドバイスをして欲しいとのこと。一般的に洋ゲーは、キャラデザインやその色が日本人にはとっつきにくいものが多い。その点を各編集部の意見を聞いて改善したいとのことだ。キクボウのアドバイスが『トニックトラブル』にどう活かされるのか楽しみ。



⬆ステイブルさんが書き上げたラフスケッチ。しっかりとした世界観が印象的

⬅本誌を手にパチリと記念写真。キクボウのアドバイス参考になりましたでしょうか

ニュース

任天堂がカラー画面で遊べる新型ゲームボーイを今年夏に発売!!

かねてからうわさのあった新型のゲームボーイの概要がついに明らかになった。任天堂からの正式なリリースではないが、各社の報道を総合すると、カラーゲームボーイの画面にはシャープが開発を進めてきた次世代の液晶「スーパーモバイル液晶」が搭載されるもよう。今年の夏に、国内と海外で同時発売される予定だ。価格は9000円程度で、大きさは現状のゲームボーイと同等ながら、かなりの省エネ設計で単3電池2個で長時間遊べる。なお従来のソフトを使用すると擬似的なカラー画面で表示される。なお同時期に発売が予定されている「ポケモン黄色（仮）」はカラー画面ではないようだ。

WHO'S WHO

E3を主催するIDSA会長ダグラス・ロウェンスティン氏にインタビュー

ゲーム関連では世界最大の業界見本市E3が今年も5月28～30日にアトランタで開催される。そこでE3を主催するIDSA会長ダグラス・ロウェンスティン氏にいろいろとインタビューしてみた。

米国のゲーム業界の状況はどのようになってますか？

●97年度は米国市場におけるゲームソフトウェアの販売総額が51億ドルを達成し、96年度に比べましてゲームソフトウェア市場は35％の伸び率となりました。ビデオゲームの設置台数は97年末には1600万台といわれていましたが、98年末には3000万台になるだろうと言われています。

今年のE3の出展メーカー数と、出展タイトルの数を教えて下さい

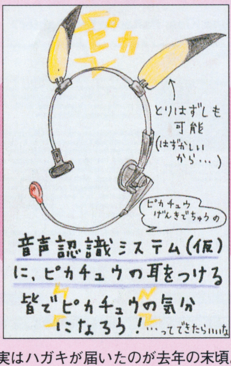
●昨年の出展数は約400社でした。今年はそれよりも少なくなるでしょう。というのも業界自体は非常に勢いよく伸びていますが、市場で成功している企業の数が減っているのが現状です。タイトル数は推測ですが、およそ1500タイトル位でしょう。

E3への入場は一般の人は許可されないのでしょうか？

●昨年、展示社に対して調査を行ったところ、95％が「解放しなくていい」という回答でした。そこで私たちとしてはあくまでも業界に焦点を絞っています。展示社としても一般に開放するとなると、しなければならないことが多くなって、それだけの労力を費やす価値が無いと見ています。おそらく一般に開放したとしてもその多くはアトランタ在住の人に限られてしまいます。実際そこに展示する企業というのは世界全体に対してマーケティングを行っている企業ですから、あまりメリットはないわけです。東京でゲームショウを開くと非常に多くの人が集まる日本とは事情が違いますね。ところで99年にはE3の会場はロサンゼルスに戻ります。特に日本の方にはロスのほうがイロイロと人気が高いようです（笑）

今月のおもしろハガキ

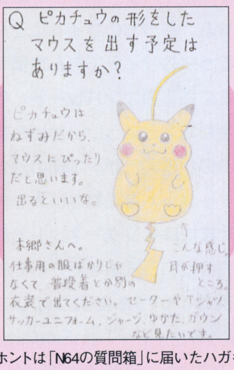
マリオ親衛隊やお便り天国64では掲載できないけど、面白そうなハガキが編集部にたくさん届いています。毎月新聞でコーナーを作って紹介しようと思ってハガキをキープしてたのですが、結構たまってしまいました。そこでこれから、少しずつ紹介していきますのでお楽しみに!!



ピカ
とりはずしも可能（はずかしいから…）
ピカチュウげんきでちゅうの

音声認識システム（仮）に、ピカチュウの耳をつける
皆でピカチュウの気分になろう！…ってできたらいいな

⬆実はハガキが届いたのが去年の末頃。なかなかかわいいのでいつか掲載しようとズーッとキープしてました。岐阜県のペンネームギガさんのおはがき



Q ピカチュウの形をしたマウスを出す予定はありますか？

ピカチュウはねずみだから、マウスにぴったりだと思います。出るといいな。

本郷さんへ。
仕事用の服ばかりじゃなくて、普段着とか別の衣装で出てください。セーターやTシャツ、サッカーユニフォーム、ジャージ、ゆかた、ガウンなど見たいです。

こんな感じ。
耳が押すところ。

⬆ホントは「N64の質問箱」に届いたハガキ。たしかにこんなピカチュウの形をしたマウスがあればいいよね。福岡県のペンネームしそさんのおはがき

●はみだしNEWS● ign64comの3月5日のニュースによると、日本では『トニックトラブル』しか発表していないユービーアイソフトは少なくても5本のN64ソフトをアメリカでリリースするそうだ。

●はみだしNEWS● いま人気の『1080° スノーボーディング』のプロモーションビデオがが登場。今ならCDやビデオレンタルでお馴染みのTSUTAYAさんで（首都圏のみ）無料でレンタルできるぞ。

イベント

「スノーボードジャパン4TH」が2月25～27日幕張メッセで開催

オリンピックの正式種目にも選ばれ、最近人気の高い「スノーボード」が一堂に会するイベントが2月25～27日に行われた。もちろん我々の目指すブースは『1080° スノーボーディング』の中で実際に使用されているラマー社のブース。ゲーム中に登場するボード以外にも、最新のボードやグッズなども多数展示されていた。

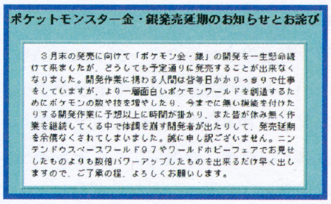
⬆Merlot147やB-Line149などは実際にゲームにも登場する人気のボードだ

⬅ブース内ではN64の最新ソフト『1080° スノーボーディング』が自由にプレイできた

ニュース

『ポケモン金・銀』発売延期決定 正式な発売日はいまのところ未定

先月号でもお知らせしたとおり、3月下旬に発売が予定されていた『ポケットモンスター金・銀』の発売が延期されることになった。今回のポケモンは250匹以上のモンスターや、200種類以上のワザが登場すること、また従来のカセットとの通信交換ができることもあり、非常に複雑なチェックが要求されていることは何度もお伝えしているとおりだ。今回の発売延期のニュースを正式に任天堂から知ったのは、2月27日夕方に任天堂のホームページからだった。以前から発売延期の可能性がある事は感じていたが、正式に発表されるとやはりショックだ。開発を担当している方のプレッシャーと苦労は相当なものだということは充分承知しているのだが、一日でもはやい発売を望んでいるのは私だけではあるまい。



ポケットモンスター金・銀発売延期のお知らせとお詫び

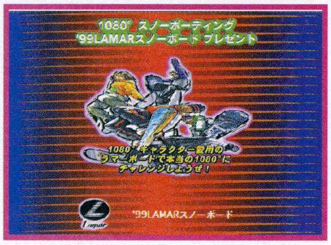
３月末の発売に向けて「ポケモン金・銀」の開発を一生懸命続けて来ましたが、どうしても予定通りに発売することが出来なくなりました。開発作業に携わる人間は皆毎日かかりっきりで仕事をしていますが、より一層面白いポケモンワールドを創造するためにポケモンの数や技を増やしたり、今までに無い機能を付けたりする開発作業に予想以上に時間が掛かり、また皆が休み無く作業を継続してくる中で体調を崩す開発者が出たりして、発売延期を余儀なくされてしまいました。誠に申し訳ございません。ニンテンドウスペースワールド９７やワールドホビーフェアでお見せしたものよりも数倍パワーアップしたものを出来るだけ早く出しますので、ご了承の程、よろしくお願いします。

⬆これ見た時はやはりショックでした。
http://www.nintendo.co.jp

募集中

任天堂のホームページで最新のスノーボードをゲットしよう!!

任天堂のホームページでは、『1080° スノーボーディング』に登場する最新のラマー社のスノーボードが当たるキャンペーンを実施中。内容は簡単なクイズに答えて応募するだけだ。ただしインターネットでの受付けのみなので要注意。受付けは3月25日までなので、パソコンへ急げ!!



⬆詳しくはhttp://www.nintendo.co.jpへ

グッズ

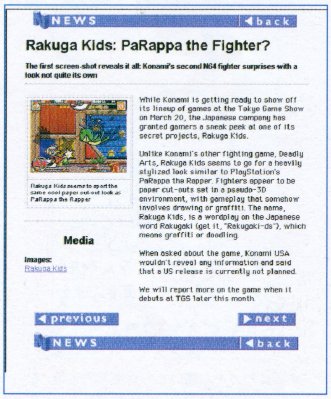
西武ライオンズファンには必見のGBポケットにLブルーが登場!!

西武ライオンズのファンなら是非ともゲットしたい特別仕様のゲームボーイポケットを知ってるかな？ 実は西武ライオンズのレオマークをあしらった、「ゲームボーイポケットLブルー」が発売されているのだ。従来にない新色「ブルーカラー」に、「ライオンズオリジナルポーチ」が同梱されているので、ライオンズファンはもちろん、ゲームボーイファンにも話題になりそうだ。全国の西武百貨店、西友、西武球場のライオンズグッズ売り場にて発売中!! ライオンズオリジナルポーチがついて価格は7800円。

ニュース

大人の理由で日本で公開されない画像は海外のサイトで入手しよう

日本ではイロイロな大人の事情があって公開できない画像や情報も、世界をまたにかけたインターネットではノープロブレム。あっちのサイトにこんな画像、こっちのサイトにあんな情報がと、まさに情報のオンパレード。もちろん本当かな？といういいかげんな情報も多いのが事実だが、本誌の読者ではインターネットを見れない人も多いので、たまにはインターネットで見つけたこれはという画像を紹介してみよう。今回は、いつもたよりにしてるN64専門のサイト、「ign64com」で発見したコナミの新作格闘ゲーム『RAKUGAKIDS』。東京ゲームショウで出展されるので、この記事を読んだ時には既に見てる人もいるだろうけど、おそらく本邦初公開。



Rakuga Kids: PaRappa the Fighter?

The first screen-shot reveals it all: Konami's second N64 fighter surprises with a look not quite its own

Rakuga Kids seems to sport the same cool paper cut-out look as PaRappa the Rapper

While Konami is getting ready to show off its lineup of games at the Tokyo Game Show on March 20, the Japanese company has granted gamers a sneak peek at one of its secret projects, Rakuga Kids.

Unlike Konami's other fighting game, Deadly Arts, Rakuga Kids seems to go for a heavily stylized look similar to PlayStation's PaRappa the Rapper. Fighters appear to be paper cut-outs set in a pseudo-3D environment, with gameplay that somehow involves drawing or graffiti. The name, Rakuga Kids, is a wordplay on the Japanese word Rakugaki (get it, "Rakugaki-ds"), which means graffiti or doodling.

When asked about the game, Konami USA wouldn't reveal any information and said that a US release is currently not planned.

We will report more on the game when it debuts at TGS later this month.

Media

Images:
Rakuga Kids

⬆「パラッパの格闘ゲーム？」との見出しがついたニュース記事。内容は自分で読んでね。
http://www.ign64.com

プレゼント

人気の『もんすたあ★レース』を光栄さんから15名にプレゼント

先日光栄から発売されたばかりの『もんすたあ★レース』は、任天堂のマリオクラブお薦めソフトにも選ばれた期待のソフト。基本コンセプトは、モンスターを集めて競争させるという簡単なもの。しかし、レースはリレー形式で実施され、プレイヤーはモンスターの特徴と、様々な地形が組み合わされたコースを見て、うまくチームを組みレースに挑まなければならない。また通信ケーブルにも対応しているので、友達との対戦レースも可能。光栄さんからこのゲームを15名様にプレゼントいたします。

希望者は

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
もんすたあ★レース欲しい係 まで
4月末日締切り

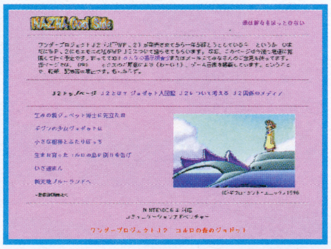
KOEI
20th
GAME BOY.
もんすたあ★レース
ゲームボーイ専用カートリッジ
通信ケーブル対応（対戦・交換）

⬅価格3980円で絶賛発売中。容量は4メガ、通信ケーブル対応

面白ホームページ

ジョゼットファンは必ずチェック J2のホームページが存在したぞ

先日、ペンネーム「トビネコ」さんから、「『ワンダープロジェクトJ2』の公式ページを開設した方がいるので、64ドリームで取り上げて欲しい」という内容のファックスが届きました。本誌で紹介することに関しては開設者の方の了解を得ているということなので、今月皆様に紹介いたします。J2に関しては攻略ページを担当したこともあり、個人的にも特別な思いがあります。特にJシリーズのすべてを知るギブロの米田さんと知り合えたことは、つくづくこの仕事をやっててよかったと思いました。J3発売の可能性は低そうだけど、Jファンのかたもジョゼットファンの方も皆で盛り上がりましょう。

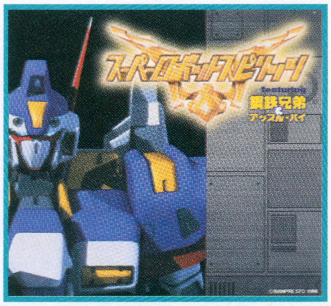

NAZHA Cool Site
J2トップページ　J2とは？　ジョゼット人国鑑　J2について考える　J2関係のメディア
NINTENDO64 対応
ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット

⬆サウンドトラックを聞くと宝物さがしで海の中を徹夜でさまよっていたことを思い出します
www.lares.dti.ne.jp/~nazha/contents/wpj2.html

音楽

『スーパーロボットスピリッツ』のCDがゲームより一足お先に登場

N64ソフト『スーパーロボットスピリッツ』の発売にさきがけて、ゲームのオリジナルBGMと、登場ロボットのテーマソングメドレーを収録したアルバムが登場する。謎のユニット<鋼鉄兄弟>とただいま人気上昇中の<アップルパイ>をフューチャーした2曲を含めて全17曲。2548円で発売中。また、このゲームのCMソング「鋼の魂」も、シングルCDとして登場する。こちらは1020円で発売中。


スーパーロボットスピリッツ
featuring
鋼鉄兄弟
&
アップル・パイ

⬆初回封入特典として、6枚組のスペシャルトレーディングカードがついている

テレビ

ポケカメが美女の水着が楽しみなあの熱湯コマーシャルに登場!!

個人的にも大好きな日本テレビ系列で日曜午後1時から放送されている「スーパージョッキーの熱湯コマーシャル」に発売されたばかりの、任天堂のポケットカメラが登場していた。紹介していたのは任天堂の西村健太郎さんと大石香織さんのおふたり。この日は残念ながら（？）おふたりが熱湯に入ることはなかったようだ。ちなみにポケットカメラの売れ行きは非常に好調で、全国で100万台程度の注文があったそうだ。品切れ状態が続いているポケットカメラ、もうゲットしたかな。

〈熱湯チャレンジャー〉
大石香織さん　西村建太郎さん
（任天堂）

おしらせ

「東京ゲームショウ'98春」はインターネットで生中継を見よう

国内最大のゲームイベントと言われる「東京ゲームショウ」において、富士通（株）、（株）ピープルワールド、（有）テプスの3社は、共同プロジェクトとして3月1日より、「geisen&GameTVプレゼンツ・東京ゲームショウ'98春【大実況<ナマ>中継】」を実施している。ここでは全メーカーの出展の詳細やブースイベントスケジュールなど、最新情報を毎日掲載。20日から22日のショウ会期中には、[スクープ][新作ゲームインプレッション][イベント]、そして[コンパニオン][コスプレーヤー]など、分刻みで100以上のレポートを掲載し、さらにステージイベントの完全〈ナマ〉中継を始めいろいろな情報が満載。当日会場にいけない人には朗報だ。

geisen&GameTVプレゼンツ
東京ゲームショウ'98春
大実況〈ナマ〉中継
最新ニュース

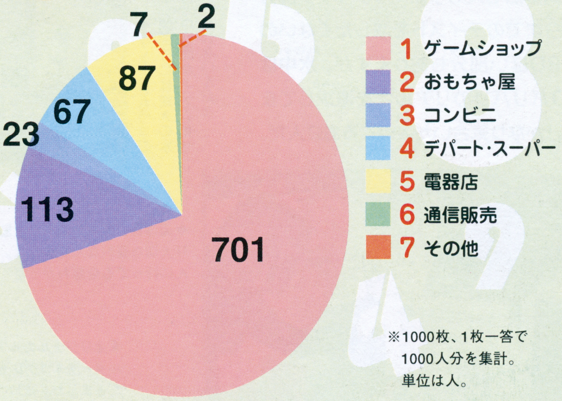
⬆http://tokyogame.net/。実施期間は3月1日から4月30日で、ショウ会期中はライブ中継もあるぞ

今月の気になる数字

3月号のゲームソフト購入場所のアンケートより

今月の気になる数字は、3月号のアンケートハガキ結果をもとに分析してみよう。地域によってバラツキがあるため、編集部に届いたハガキの中から無作為に1000枚をピックアップして集計してみた。「あなたがゲームソフトをよく買う場所はどこですか？」の質問に対して、回答は予想通り圧倒的に1番のゲームショップが多かった。特に地域に関係なくゲームショップでソフトを購入する人が多いようだ。次もこれまた予想通り2番のおもちゃ屋となった。ある意味本誌読者の特徴が最もでたのが3番のコンビニの結果だろう。まず圧倒的に数が少ない事、地域による差が非常に多いことだ。コンビニで購入できる任天堂ハードのソフトは、現状ではローソンで行われているニンテンドウパワーでの書き換えが中心となっているし、PSやSSのようにコンビニ専用ソフトやデジキューブといったコンビニ流通はないので当然の結果ともいえる。また3番と回答した人のほとんどは、店舗の多い都市圏に住んでいる人であった。4番よりも5番と答えた人が多かったのもちょっと意外だったが、おそらく電化製品も取り扱っている量販店で（私が以前住んでいた所ではおかじま電器というお店が充実していた）購入する人も多いということだ。あとちょっと気になるのが、その他と答えた人が2人いたこと。いったいどこなところで購入してるんでしょうね。

質問　あなたがゲームソフトをよく買う場所はどこですか（いくつでも可）



※1000枚、1枚一答で1000人分を集計。単位は人。

●はみだしNEWS● サンデー毎日3月1日号の見出しに、「日本崖っぷち大賞 任天堂」の文字を発見。一見我が目を疑い、シェーと思ったが、内容は任天堂の歴史がわかる楽しい内容でした。ふぅー。

ぬし釣り64のパックインソフトに行ってきました!!

ふくもち特派員のレポート

待望の釣りゲームが64に登場。

3月は良く晴れたうららかな午後、わたる副編に病後間もないちづる、ふくもちの御一行は『ぬし釣り64』情報の真相を確かめる為、パックインソフトを訪れた。長く釣りゲームが待たれたうえに人気ソフト「ぬし釣り」シリーズということで、他誌に負けるもんかいと3人の鼻息も荒い。もちろん釣り竿は持参だ。

⬆左から開発の宮澤さんと広報の斉藤さん。今回はいろいろとお世話になりました

「あとは容量の問題なんですよ」。

パックインソフト開発の宮澤さんと広報の斎藤さんにゲーム内容や現状について色々と説明をしてもらった。「64では今までの集大成のつもりでアイデアを膨らませてます。発売は今年の秋頃が目標で、魚はすでに300種類作りました。ただ背景の作り込みやオプション機能に対して容量が足りるかどうかによってですね(64DDに対応できたらいいのにね)。64では川魚はもちろん海の魚も入る予定です。マップ部分は今までのテイストを崩したくないので2Dぽい部分もありますが、水中は3Dバリバリのリアルさを追求してます。」かなり気合いが入ってるお2人だ。

これは、スゴいかもしれない。

実際に開発スタッフの現場に案内してもらった。開発現場には何度か行ったことがあるけどパックインソフトは広々としていて机周りもキレイ。コンピュータには今、まさに開発中の画面が…。これがまたリアルなんだよ! 御一行が見たのは主人公(麦わら帽に短パン、虫取り網だ)が川辺に居るフィールド画面。滝があったり川の水面のゆらめきが再現されててぬし釣りのほのぼの感がここでも発揮されていた。わたる副編やちづるからも思わず感嘆の声があがった。これはいいゲームになると確信。フィールド画面はRPG感が強そう。船もある。乗れるとウレシイんだけど。海釣りとかね。

オプションは子供が喜ぶ配慮アリ。

宮澤さんに水中の様子やオプション画面など見せてもらった。水中では魚がルアーをくわえて釣られるシーンが。「光を入れたらもっと臨場感が出るでしょう」。3D感が溢れまくってたぞ。オプションモードでは釣った魚を水槽で飼うことができたり64版だけのおまけが…。残念だけどまだ秘密。でも子供が大喜びすること間違いナシなのだ。ヒントは「夏休みの宿題」だぞ。

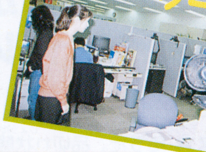
➡ふくもちとちづるの頭部分には驚きの水中画面が! でも見せられないんだな

64のぬしはスゴそうだ!

宮澤さんいわく「SFC版ではマンボウに思い入れがありすぎて、あまり釣れない設定にしたんです(笑)」でも全く釣れないわけじゃない。低い確率で釣れるらしいので、釣った人は編集部に教えてね! ぬしっていうとやっぱコイのイメージが強いけど64版のぬしは? 「スゴいやつにしたいです。巨大な電気うなぎなんかいーですね(笑)」。振動パック対応だから電気ショックで大変なことになりそーだ? 「アニメとかで頬に傷のある凄みのあるやつ、あんな感じがいいですよねえ」とは斎藤さん。ちなみに実在する魚しかゲームに登場しないそうだ。残念。

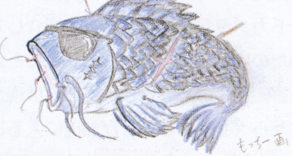
➡「魚はどこじゃ～い!!」病後の妹役、ちづる嬢のために水槽のぬしを釣り上げるふくもち。おもしろかった

⬆後ろでゲーム中のちづる。今GB版にハマッてるのだ。GB版の攻略法も聞いてた…



⬆注目! ロクヨンドリーム特製のシールが貼ってある! ウレシーねえ

編集部予想 もっちーが描く、



これが64のぬしじゃい～!!

スタッフの皆さんと記念撮影

開発室を覗いてお話を伺った感想としてはスタッフがすごく真摯な気持ちで64版に臨んでいるということ。アイデアがいっぱいあるんだけど詰め込みきれないなんてユーザーにしてみたら楽しみにするしかないでしょう。待ちきれないゲーム情報は来月あたりにバーン! と紹介できるといいんですが。

(3/6　早春　ふくもち特派員記)

⬅海洋ビデオや魚図鑑が大脳、つまり大切な資料なんだそうな。魚屋さんに行っても全部わかるね

➡オリジナルのルアー型キーホルダーを4つプレゼントにいただきました。欲しい人は毎月新聞キーホルダー係まで

読プレ用にゲット!!

●はみだしNEWS●

町村信孝文相は先日、TV番組や出版物、ゲームソフトなど映像が青少年に与える悪影響への対策を検討する「有害情報対策に関する検討会」を省内に設置することを明らかにした。

マリオクラブお薦めソフト

今月号は一気に4タイトルを紹介。 長野での興奮も野球開幕の期待も64で再現しようぜ!!

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

NHLを題材としたアイスホッケーゲーム。ナガノオリンピックで活躍した「ウェイン グレツキー」などの選手やチームが実名で登場する。選手の動きがリアルかつ滑らかでスピード感があり、また、実況や滑走音、歓声などの質も高く、視聴覚的にアイスホッケーの雰囲気が表現されている。操作面でも、選手が氷の上を滑る雰囲気が良く出ており、アイスホッケーの爽快さが味わえる。オプションで設定できる内容も充実しており、また、4人での対戦も可能であるなど、全体的に満足できる内容である。

実況パワフルプロ野球5

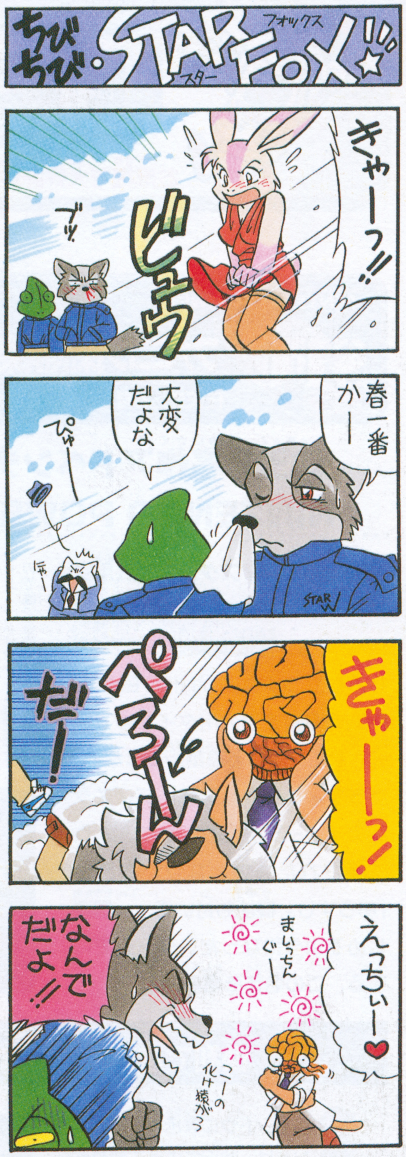
N64版のシリーズ最新作。野球ゲームとして完成されたシステムであるうえ、前作よりビジュアル、サウンド面をはじめ、システム面での改定やデータ面での充実などがなされており、より完成度が高くなっている。また、お馴染みの「サクセスモード」の内容も一新され、イベントや登場キャラクターが多くなり、面白味が増している。更に、「サクセスモード」で作成した選手の音声登録機能によるプレイ中のアナウンスが感情移入度を高めている。「シナリオモード」も追加されているなど非常に充実した内容となっており、シリーズ中でも最高の出来である。

1080° スノーボーディング

天候や雪質の変化からシュプールやスノーパウダー等の演出に至るまで作り込まれており、ゲレンデの雰囲気がすばらしく良く出ている。ボードは「ラマー社」の最新モデルを使用。テンポの良いBGMもスピード感のあるゲームの雰囲気を盛り上げている。レースゲーム的なモードに加え、ジャンプ台から飛び出しトリックをきめる「エアメイク」等があり、見事にきめれば爽快感を味わえる。3Dスティックを使っての重心のバランス調整やエッジを立てるといった操作感覚が実際のスノーボードの感覚をリアルに再現しており、振動パックも対応で、スノーボードを題材としたゲームとして最高のソフトである。

進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～

「対戦ぱずるだま」「対戦とっかえだま」「対戦ころがしだま」の3種類のゲームがプレイできる。連鎖時などのグラフィックパターンが多く、また、サンプリングボイスによる演出も多いなど、視聴覚的印象が良い。「対戦ぱずるだま」「対戦とっかえだま」では、連鎖が起こしやすく、手軽に爽快感が味わえる。操作、ルールも簡単で、各ゲームとも対戦プレイが可能であるなど、幅広い層にお薦めできる内容である。

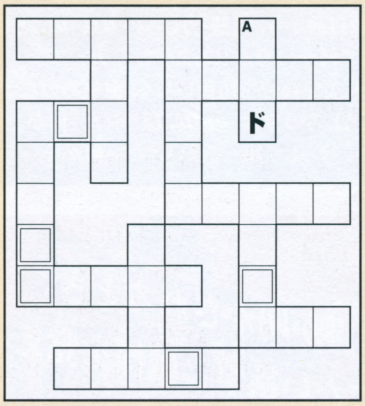

ちびちび・STAR FOX!!☆
スター
フォックス
きゃーっ!!
ビュウ
ブッ
春一番かー
大変だよな
ぴゅ～
にゃー
STAR W
きゃーっ!
ぺろーん
だー!
えっちぃー❤
まいっちんぐー
こーの化け猿がっ
なんでだよ!!

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● アメリカで『ポケットモンスター』登場は今年の秋頃。モンスターを海外向けにギトギトに作り替えるのでは？ とのうわさもあったが基本的には日本版とほぼ同じとのこと。

Tea Break 今月もポケモンパズルでお楽しみ下さい

たくさんの方からパズルを送っていただき本当にありがとうございます。今月はペンネーム「Ma-t255号」さんが受験勉強の合間に作ってくれたというパズルを紹介します。「Ma-t 255号」さんには64ドリーム5月号と64ドリーム3点セットをお送りいたします。全国の受験生のみなさん、受験ガンバッテください。



＜ポケモンパズルの遊びかた＞

1 まず、Aにはいるポケモンの名前をはいっている文字をヒントに考えよう。

2 リストにあるポケモンの名前をマスにいれていく。(注：この時1マスに1文字はいる。入る方向は左右上下あり、交差するところは同じ文字になる。なお小文字も大文字として考える)

3 2重の枠に入った文字を並び変えてあるポケモンをつくろう。

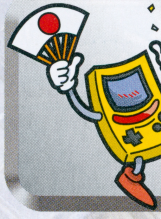
〔リスト〕 イワーク、ストライク、ウツボット、タッツー、クサイハナ、タマタマ、クラブ、トランセル、ケンタロス、ライチュウ、スターミー、ラッタ

先月号の答：ワザマシン

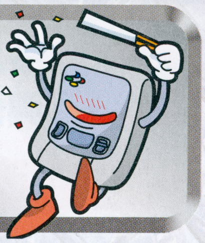
● パズル募集のお知らせ ●

このコーナーでは皆さんからパズルを募集しています。形式は自由。楽しい作品をお待ちしています(他誌に掲載されているものはダメよ)。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株) 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
わたるのパズル係 まで



GB&SFC情報局



お陰様で大好評！ 今月は増ページでお送りします。「スーパーパンチアウト」の攻略も見逃すな！

NINTENDO POWER　容量：24M　SRAM：64K

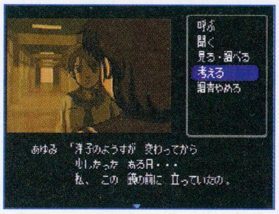
SFC

ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女

任天堂　4月1日より書き換え開始　価格：3000円

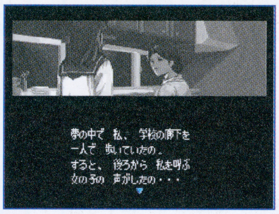
珠玉の名作アドベンチャーゲームが NINTENDO POWERで完全復活!!

1989年にディスクシステム用ソフトとして発売され大評判だった『ファミコン探偵倶楽部PARTⅡうしろに立つ少女』がNINTENDO POWER書き換え用タイトルで発売される。単なる復刻版ではなく、グラフィックや音楽は、ディスク版のイメージを踏襲しつつ、より洗練されたものとなり、さらに「あらすじ」機能も付いて、一層楽しめるようになった。ゲーム史に残る、この名作を堪能しよう。



あゆみ「洋子のようすが 変わってから
少したった ある日・・・
私、この 鏡の前に 立っていたの。

⬅システムはコマンド選択式なので誰でも簡単に遊べる



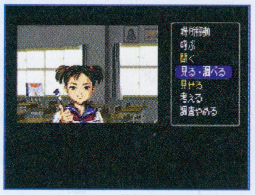
夢の中で 私、学校の廊下を
一人で 歩いていたの。
すると、後ろから 私を呼ぶ
女の子の 声がしたの・・・

⬅「うしろに立つ少女」の不気味なうわさ話とは……

便利で遊びやすくなった新機能

黄色いコマンド

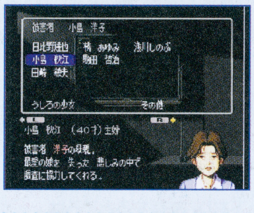
ウインドウに表示されるコマンドは、状況によって変わっていくが、調査の途中で新たに増えたコマンドは黄色く表示され、他と区別を付けることが出来て、便利になった。



⬅この黄色いコマンドが出現したら操作が進んだ証拠

メモ画面

人物ごとに、それまで調査した内容を確認できる画面。自動的にメモされるので、調査が進めばメモの情報も多くなる。プレイ中に確認出来るから、ここで情報を整理しよう。



被害者　小島 洋子

日比野達也	橘 あゆみ　浅川しのぶ
小島 秋江	駒田 哲治
田崎 敏夫	

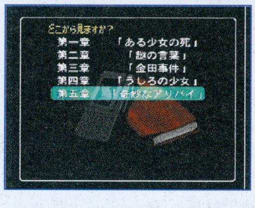
うしろの少女　その他

小島 秋江 （40才）主婦
被害者 洋子の母親。
最愛の娘を 失った 悲しみの中で
調査に協力してくれる。

⬅人物関係が把握できなくなったら確認すると良い

あらすじ画面

ゲームを再開する際に、それまで遊んだ場面までの「あらすじ」の確認が可能。章ごとに見られるので、以前調査した場面を忘れてしまった時などに、かなり便利な機能である。



どこから見ますか？
第一章 「ある少女の死」
第二章 「謎の言葉」
第三章 「金田事件」
第四章 「うしろの少女」
第五章 「奇妙なアリバイ」

⬅しばらく中断した後でもストーリーを追える

『うしろに立つ少女』ストーリー
ある高校を舞台に、怪奇な出来事が…

今から3年前、少年はふとしたきっかけから、私立探偵空木俊介と出会い、彼の助手となり探偵としての道をあゆみ始めることになった。

この少年こそ、後に「消えた後継者」の事件を解決することとなる、有能な少年探偵、そう「あなた」なのです。

この物語は「あなた」が空木探偵と知り合ってまもない頃に起きた恐ろしい奇怪な出来事である……。

ある日の朝、空木探偵事務所に事件の幕開けを告げる電話のベルが鳴り響いた。その警察からの電話で、あなたと空木が駆けつけた川原には、セーラー服姿の死体が静かに横たわっていた。

彼女の名前は小島洋子。

私立丑美津高校に通っていたこの少女は、どうやら、何者かに殺されてしまったらしい。なぜ彼女はその命を奪われてしまったのだろう……。

小島洋子は友人と2人で「探偵倶楽部」というサークル活動をしていた。自分達の身近で起きた不思議な出来事等を調査し、互いに報告し合うという、少々風変わりなクラブだった。もう1人のメンバーは洋子と同じ丑美津高校の女生徒、橘あゆみという少女であった。彼女の話によって洋子が「なにか」を調べていたらしいということが判った。洋子は一体何を調べていたのだろう? 彼女が殺されたことになにか関係があるのだろうか?

洋子の通っていた丑美津高校では、「うしろの少女」と言う幽霊の噂話が古くから語り継がれている。その「うしろの少女」の噂とは……。

「学校に1人でいる時、後ろから自分を呼ぶ声がする。振り返ってみるとそこに、血に染まった少女の幽霊がぼんやりと立っている……」と、いった話だった。

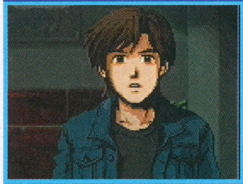
小島洋子が調査していたのは、この、どこの学校にもあるような怪談話だった。洋子は殺される数日前から、突然「うしろの少女」のことを熱心に調べ始めたという。まるで何かに導かれるように……。

数々の謎と共に今なお丑美津高校を彷徨い歩く、血染めの亡霊「うしろの少女」。小島洋子は「うしろの少女」の噂に隠された「何か」を知ってしまったのかもしれない。けっして知ってはいけない何かを……。

うしろの少女の謎が明かされるとき、
あなたはかつてない衝撃と戦慄を覚える!!

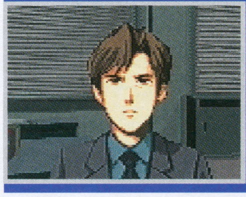
主な登場人物を紹介

主人公（15）



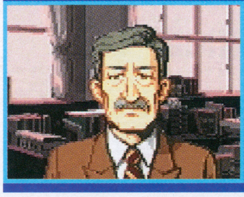
←空木俊介と出会い彼の助手となった少年、あなたです

空木俊介（36）



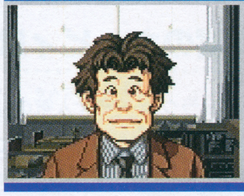
←警察からも信頼される敏腕私立探偵。主人公のボス

浦部忠志（57）



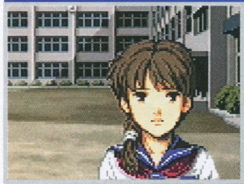
←私立丑美津高校の校長。周囲から尊敬を集めている

駒田哲治（59）



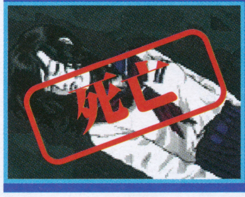
←丑美津高校の美術教師。主人公の捜査にも協力的

橘 あゆみ（15）



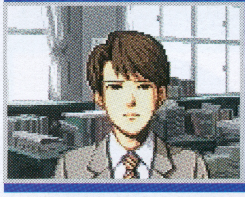
←丑美津高校の一年生で、殺された小島洋子の親友だった

小島洋子（当時16）



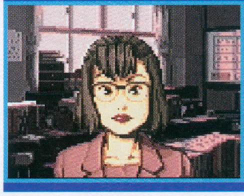
←河原で死体として発見され、事件の発端となった

日比野達也（31）



←洋子の担任教師で、英語を担当する、物静かな男性

葉山久子（32）

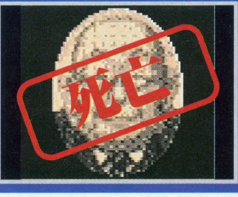


←学生気分がまだ抜けきっていないタイプの生物教師

浅川しのぶ（当時16）

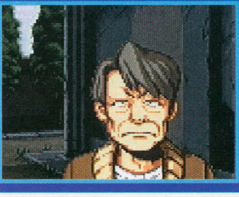
←15年前に起こった金田事件の直後から行方不明に

金田源治郎（当時49）



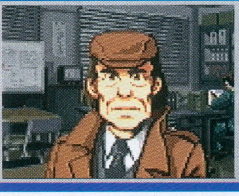
←15年前に刺殺された。この金田事件は時効直前

田崎敏夫（58）



←丑美津高校の用務員。変わり者で何か様子が怪しい

丸山刑事（48）

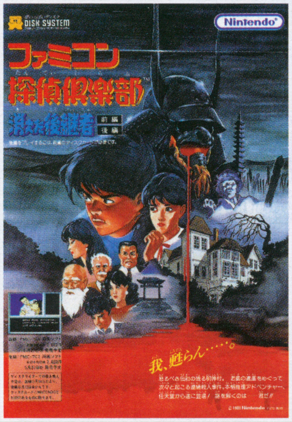


←捜査一課の部長刑事で、空木とは古くからの知り合い

生誕10周年記念『ファミコン探偵倶楽部』ストーリーダイジェスト

ファミコン探偵倶楽部
消えた後継者

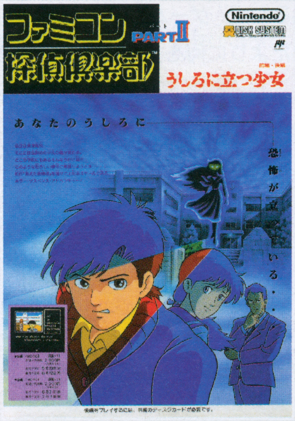
（前編）1988年4月27日／（後編）5月27日
2600円（前後編共）


DISK SYSTEM
Nintendo
ファミコン探偵倶楽部
消えた後継者
前編
後編
我、甦らん……。

恐るべき伝説の残る明神村。老婆の遺産をめぐって次々と起こる連続殺人事件。事件と伝説の関連はあるのだろうか。それとも……!?

ファミコン探偵倶楽部PART II
うしろに立つ少女

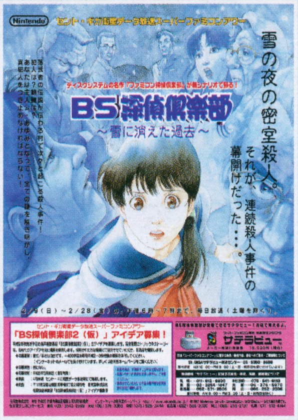
（前編）1989年5月23日／（後編）6月12日
2600円（前後編共）


ファミコン探偵倶楽部 PART II
Nintendo
DISK SYSTEM
うしろに立つ少女
あなたのうしろに
恐怖が立っている……

私立丑美津高校……そこは血染めの少女の霊が現れる。どこの学校にもあるような噂話がこのような恐ろしい事件に発展しようとは…。

BS探偵倶楽部
～雪に消えた過去～

1997年2月9日～28日放送
セント・ギガ衛星データ放送


Nintendo
セント・ギガ衛星データ放送スーパーファミコンアワー
ディスクシステムの名作『ファミコン探偵倶楽部』が新シナリオで甦る！
BS探偵倶楽部
～雪に消えた過去～
雪の夜の密室殺人。
それが、連続殺人事件の幕開けだった・・・。
落武者の伝説が伝わる村で次々と起こる殺人事件！
犯人は？動機は？
あなたは主人公・あゆみとなって、全ての謎を解き明かし、
真犯人をつき止めなければならない！
「BS探偵倶楽部2（仮）」アイデア募集！
サテラビュー

落武者の伝説が伝わる村で次々と起こる殺人事件! 犯人は!? 動機は!? あなたは主人公・あゆみとなって、全ての謎を解き明かす。

ディスクシステムとは

1986年2月21日発売、15000円。ファミコンと接続して遊ぶ。現在のNINTENDO POWERのように、ゲームを書き換えられる。

サテラビューとは

1995年4月23日より放送開始。SFCと接続し、セント・ギガから流れてくるデータを受信して遊ぶ。受信は無料、サテラビューセットは18000円。

©1989,1998 Nintendo

SFC 星のカービィ3

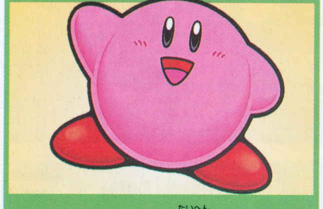
ジャンル ACT

任天堂　3月27日発売予定　価格：4800円

今度のカービィは2人一緒に遊べる!

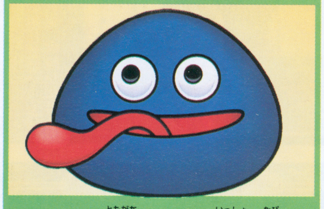
かわいいキャラクターで大人気の『星のカービィ』の最新作がSFCで発売決定!! 画面の雰囲気がまるで絵本のようになり、イベント数は30、ミニゲームも5つあって、一段と楽しめるぞ。しかも凄いことに、この『星のカービィ3』では2人同時プレイも出来ちゃう!! 待ち遠しい発売日はもうすぐだ!

1Pキャラ カービィ



おなじみのカービィ。大変なことになった「ポップスター」を救うためにグーイと協力して頑張ります!

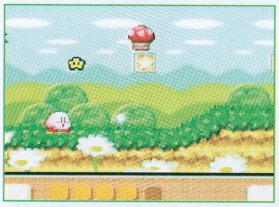
2P/CPキャラ グーイ



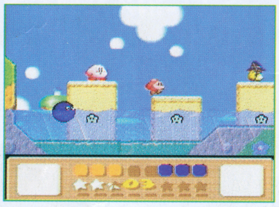
カービィのお友達のグーイが一緒に旅をしてくれる。1人プレイなら、コンピューターが操作を担当してくれるんだ。

これが広大なマップ構成

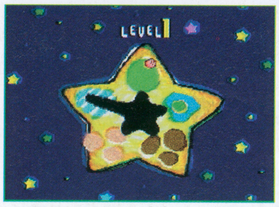
レベルは全部で5つあり、各レベルとも6つのステージから構成されているから、全部で30ものイベントが用意されている。レベル1のステージ1から順番に進んで行くけど、1度クリアしたステージは自由に行けるようになるぞ。このカセットにはバッテリーバックアップが内蔵されているから、ゲーム状況を3つも保存できちゃう。オープニングデモも必見でオモシロ要素満載!



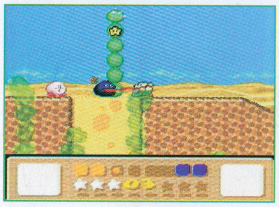
◆レベル1「グラスランド」草木もいっぱい大自然のステージ



◆レベル2「リップルフィールド」海にぽっかり浮かんだ島



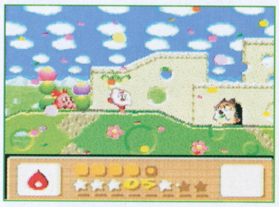
◆レベルセレクト画面。この「ポップスター」を救うんだ



◆レベル3「サンドキャニオン」広い砂漠と不思議なピラミッド

カービィたちを助けてくれる仲間キャラ

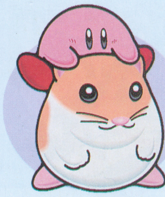
仲間キャラが、道中のあちこちでスタンバイしている。この仲間と合体すると、移動が便利になったり、敵の能力をコピーすると凄い攻撃が出来るようになるんだ。状況に応じた仲間を選んでいこう。



◆選ばれた仲間キャラは嬉しそうな顔をする

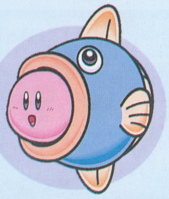
おなじみの3匹

リック



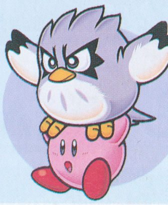
◆氷の上でもすべらない

カイン



◆強い水流スイスイ泳ぐ

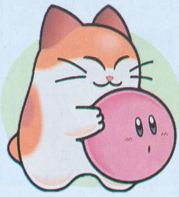
クー



◆突風でもへっちゃらだ

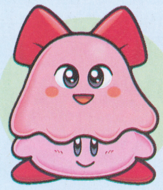
今回新登場の3匹

ナゴ



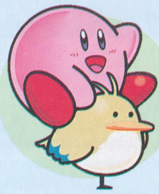
◆3段ジャンプができる

チュチュ



◆天井にくっつけちゃう

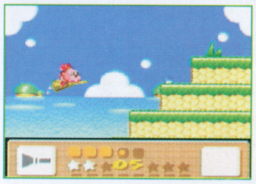
ピッチ



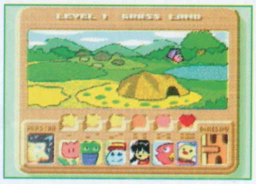
◆コピー能力で凄い力を

ハートスターの謎

「ハートスター」は「こころのかけら」。困っている人を助けるともらえるんだ。ゲーム中の「ヒント音」をたよりに何をすればいいのか考えよう。この「ハートスター」は各ステージに1つずつあるから、これを6つとも集めるとレベルの最後にいるボスが正気に戻るんだ。5つ全てのレベルのボスを正気に戻すと…。頑張れ! カービィ&グーイ!!



◆どこかにいる、困っている人を見つけて助けてあげよう

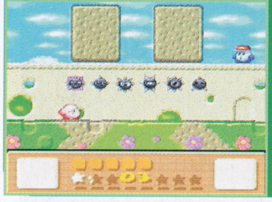


◆頑張ってハートスターを全部集めてボスを正気に戻そう

お楽しみミニゲーム

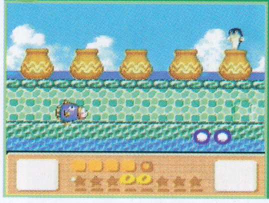
ステージのどこかには、ちょっと一服できるミニゲームが入っているぞ。簡単なルールだけど、意外と難しくて侮れない。ミニゲームをクリアすると、何かいいことがあるかも……。まずは3つを紹介。

1 投げたのなあに?



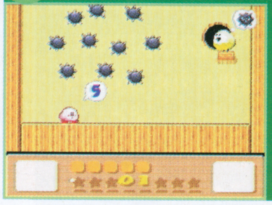
◆壁のうしろで投げた「ゴルドー」の種類は何だろう?

2 最後のウナギはどこ?



◆つぼの中のウナギが最後に顔を出した場所は?

3 同じ顔、いくつ?



◆浮いているゴルドー。指定された顔はいくつ?

©1997 HAL LABORATORY,INC./Nintendo

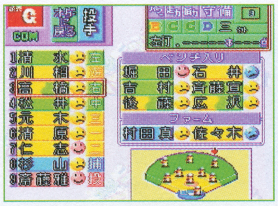
SFC 実況パワフルプロ野球(ベーシック版'98)

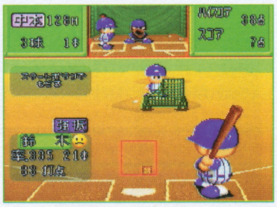
ジャンル SPT

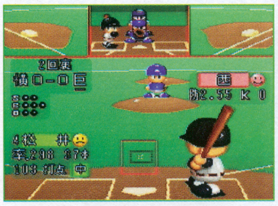
コナミ　3月26日発売予定　価格:5800円

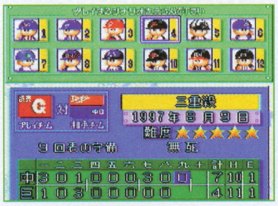
3月26日はパワプロの日!!

従来の野球ゲームの概念を変えた革命的なシステムを持つ『実況パワフルプロ野球』がSFCにも登場だ。最大のお楽しみは「シナリオモード」で、97年のプロ野球で実際にあった、劇的な試合展開をゲーム上で再現して勝利するのが目的だ。その他にも『97春』のサクセスモードで作った選手を登録出来たり、キャンプモードで打撃・守備・走塁・投球・総合の練習も積めるなど、N64版には無い要素もあるぞ!


←最新データだから、巨人のルーキー高橋もいる


←この打撃練習など、ひと通りの練習が出来ちゃう


←パワプロ生誕4年。すっかり野球ゲームの定番に


←シナリオモードを全てクリアするのは難しい

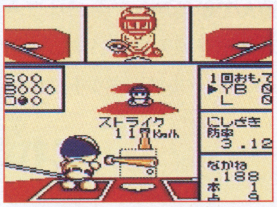
GB パワプロGB

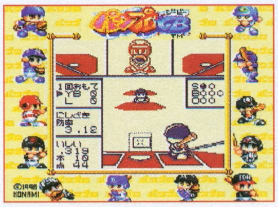
ジャンル SPT

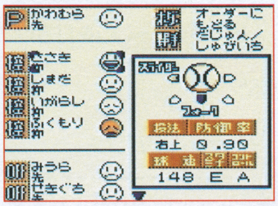
コナミ　3月26日発売予定　価格:3980円

いつでもどこでもパワプロ三昧!

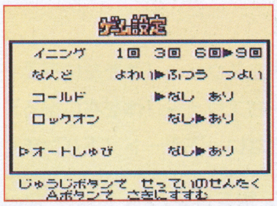
何と! GBでも『パワプロ』が発売される!! 実況や「サクセスモード」はないけれど、お馴染みのゲームシステムで、通信ケーブルを繋げば友達と対戦できるから、これで授業中も熱戦が繰り広げられる!?


←バントは投球動作中にスタートボタンを押す


←勿論「強振」も出来る。フレームも綺麗だね


←ハマの大魔人、佐々木が絶好調で勝利確実!?

バッティングの時にミートカーソルの中心が自動的にボールに近づく「ロックオン」や、守備の時にコンピュータが操作してくれる「オートしゅび」が選択できるので、初心者でも安心のシステムだ。


ゲーム設定

イニング　1回　3回　6回▶9回

なんど　よわい▶ふつう　つよい

コールド　▶なし　あり

ロックオン　なし▶あり

▷オートしゅび　なし▶あり

じゅうじボタンで　せっていのせんたく
Aボタンで　さきにすすむ

←試合のイニング数や、難易度なども選べる

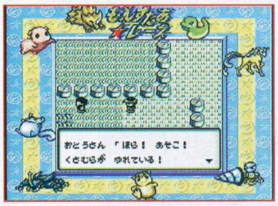
GB もんすたあ★レース

ジャンル RPG

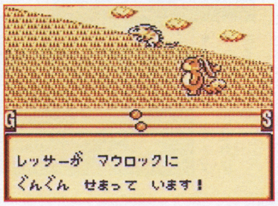
光栄　3月6日より好評発売中　価格:3980円

マリオクラブも認めた面白さ

このゲームはその名の通り、モンスターを集めて競争させる内容で、主人公のレニーは町で開かれるレース大会に出場する。夢は世界大会の「ベリーベストカップ」を制覇すること。この夢を実現するのはキミの腕にかかっている!

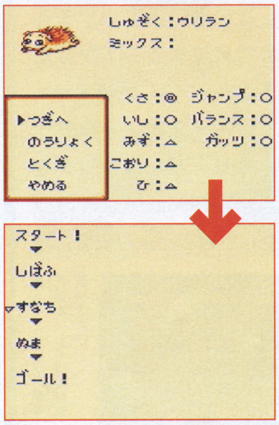

おとうさん「ほら! あそこ!
くさむらが ゆれている!

←まだモンスターを持っていないから捕まえなきゃ


レッサーが マウロックに
ぐんぐん せまって います!

→これがレース画面。途中でモンスターを交代出来る

レース戦略


しゅぞく:ウリラン
ミックス:

▶つぎへ
のうりょく
とくぎ
やめる

くさ:◎　ジャンプ:○
いし:○　バランス:○
みず:△　ガッツ:○
こおり:△
ひ:△

スタート!
▼
しばふ
▼
すなち
▼
ぬま
▼
ゴール!

←レースコースには様々な地形があるから、モンスターの得意な地形を把握しておいて、どこでモンスターを交代させるかなどの戦略を練ってレースに挑むんだ

2頭のモンスターをミックスして新しいモンスターを作り出せ、通信対戦で手持ちのモンスターを賭けての勝負も出来るなど、お楽しみ要素が満載で面白い!! 次号を待て!

GB SELECTION I&II-セレクション-

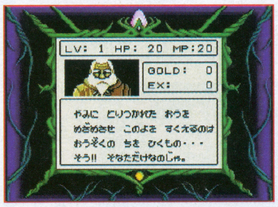
ジャンル RPG

KEMCO　5月1日発売予定　価格::3980円

正統派3D RPGが2本セットで帰ってきた

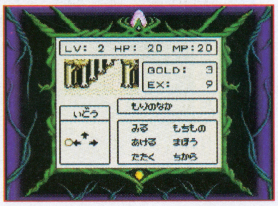
SELECTIONI 選ばれし者

城の地下深くにある暗黒の封印を王が誤って解いてしまった。以来、恐怖と絶望が支配する国となってしまったリッカー国を、王子ハインが闇を封じる剣を求めて旅立つ。


LV: 1 HP: 20 MP:20
GOLD: 0
EX: 0

やみに とりつかれた おうを
めざめさせ このよを すくえるのは
おうぞくの ちを ひくもの・・・
そう!! そなただけなのじゃ。

←「選ばれし者」ハインが旅立つ時がやってきた


LV: 2 HP: 20 MP:20
GOLD: 3
EX: 9

もりのなか

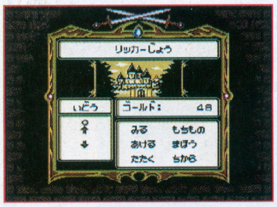
いどう

みる　もちもの
あける　まほう
たたく　ちから

→移動もコマンド選択するシステムになっている

SELECTIONII 暗黒の封印

暗黒龍を封印して5年。リッカー国は王子ハインを中心にして一層栄えていた。そんなある日、神殿から一筋の赤い光が走り去った。ハインはその神殿の様子を探りに出発する。

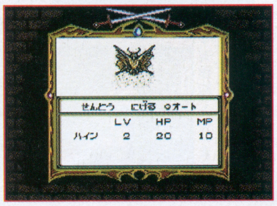

リッカーじょう

いどう

ゴールド: 48

みる　もちもの
あける　まほう
たたく　ちから

←システムは『選ばれし者』と同じくコマンド式


せんとう　にげる　オート

	LV	HP	MP
ハイン	2	20	10

→まだ1人だが、最大3人までのパーティを組める

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認©1998 KOEI CO.,LTD.©1998 KEMCO

NINTENDO POWER 容量:16M SRAM:64K

SFC

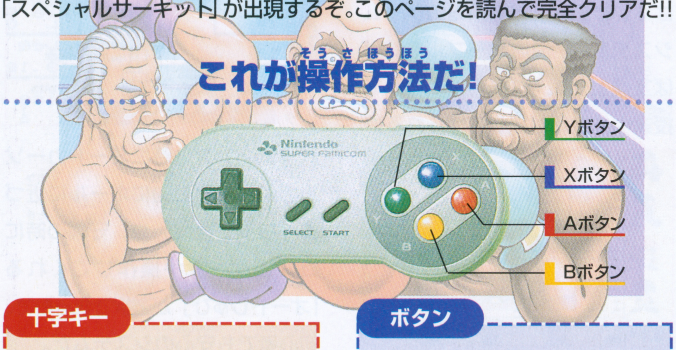
SUPER PUNCH-OUT!!

ジャンル SPT

任天堂 3月1日より好評書き換え中 価格:3000円

4月号で速報をお伝えした『SUPER PUNCH-OUT!!』。もう書き換えて遊んでいるかな? 今月はワールドサーキットまでのキャラクター別必勝攻略法を教えちゃいましょう! 3つのサーキットを全て4戦0敗で進むと「スペシャルサーキット」が出現するぞ。このページを読んで完全クリアだ!!

これが操作方法だ!


Nintendo SUPER Famicom
SELECT START
Yボタン
Xボタン
Aボタン
Bボタン

十字キー

上…上ガード(上パンチ)
下…ダッキング(体を沈める)
左…左スウェー(体を左に振る)
右…右スウェー(体を右に振る)
押さない…下ガード(下パンチ)

ボタン

十字キーと組み合わせてフェース(上)とボディー(下)を打ちわける。
Aボタン…スペシャルパンチ
Bボタン…右パンチ
Yボタン…左パンチ

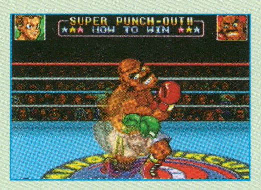
自分や相手がダウンしたら、ボタンを連打すると回復が早くなるぞ。

KOのために欠かせないテクニック

ノーマルパンチは、左フェース→左ボディー→右フェース→右ボディーの順に威力があるが、技の出るスピードは逆の順になる。ノーマルパンチだけではKOが困難なので、ここで3つの必殺テクニックを伝授しよう。

ムーブ&カウンター

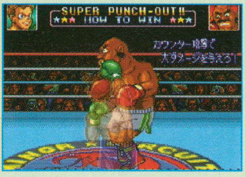
相手のパンチを、スウェーまたはダッキングでかわしてから、すぐにパンチを繰り出すテクニック。これが決まれば相手がぼけるので、さらにパンチを食らわせることが出来る。これを習得しないと勝ち進むのは困難だ。


SUPER PUNCH-OUT!!
★★★ HOW TO WIN ★★★

←うまく相手の攻撃を避けたあとがチャンス!

カウンター

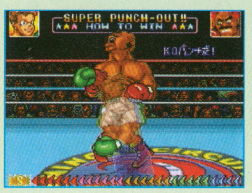
相手のパンチと反対側の手でタイミング良くパンチを繰り出すとカウンターになる。相手をふらふらにさせるための重要なテクニックで、得点を上げるための要素でもある。タイミングが難しいので練習を積むといい。


SUPER PUNCH-OUT!!
★★★ HOW TO WIN ★★★
カウンター攻撃で
大ダメージを与えろ!

←相手が左フェースなら自分は右フェースで

スペシャルパンチ

画面下にあるメーターが一杯になっているとスペシャルパンチ(Aボタン)が使え、大ダメージを与えることができる。これで相手をダウンさせると、通常より少ないスタミナになって立ち上がるので、使い所を選べ。

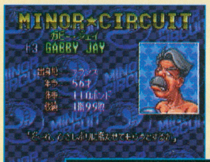

SUPER PUNCH-OUT!!
★★★ HOW TO WIN ★★★
KOパンチだ!

←Aボタンを素早く2回押すと連続パンチに

マイナーサーキット

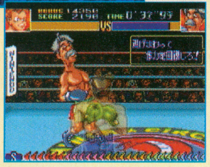
ガビー・ジェイ

どんどん攻撃、とにかくパンチ連打。どのようなパンチでも倒せるので楽勝だ! フェースをガードされるまで打ち続け、ガードされたら今度はボディーをガードされるまで打ち続けろ! たったの1回しか勝ったことのないガビー・ジェイに、2つめの白星を献上しないように!!


MINOR★CIRCUIT
ガビー・ジェイ
#3 GABBY JAY

出身地 フランス
年齢 56才
体重 110ポンド
戦績 1勝99敗

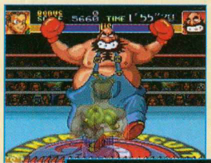
←デビュー戦の1勝だけしかしていないガビー・ジェイ


BONUS SCORE 14350 2190 TIME 0'32"99
VS
逃げまわって
体力を回復しろ!

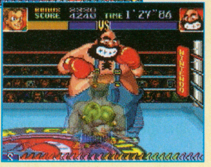
➡消極的で逃げまわる。パンチをどんどんお見舞いだ!

ベア・ハッガー

基本的にボディー攻撃は通用しないが、ベア・ハッガーが腹を打てという仕草をしたらボディー攻撃のチャンス。これ一発でぼけさせることが出来る。相手が腕を広げて両手でパンチをしようとしてきたら、ダッキングで避けた後にどんどんパンチを繰り出してKOだ!


BONUS SCORE 5660 TIME 1'55"

←両手を広げたらダッキングで避けないと大ダメージ


BONUS SCORE 2320 4240 TIME 1'27"84
VS
NINTENDO

➡この「腹を打て」という仕草をした瞬間がチャンス

ピストン・ハリケーン

ピストンの速い上下パンチを避けるためには、下・上・下・上の順にガードする。この速い上下パンチを打つために後ろに下がったときはチャンス! 左のボディーブロー一発でノックアウト出来る。どんなパンチでも当たるが、ムーブ&カウンターで戦うとより安全だ。

BONUS SCORE 19120 90 TIME 0'04"75
VS

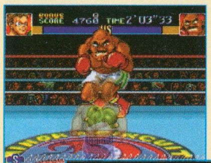
←ムーブ&カウンターを基本にして攻めれば勝利は近い

BONUS SCORE 770 4990 TIME 1'48"88
VS

➡急に横へ移動したらピストンは上下パンチをしてくる

ボールド・ブル

フェース攻撃をすると、ダッキングで避けてカウンターを放ってくるので、ボディーを主体に攻撃する。「ブルチャージ」の対策は、3回跳んで後ろに下がったら、向かってくる3回目の着地の時に左ボディーブロー。2回跳ぶ場合も2回目の着地時に左ボディーブローを食らわせろ!


BONUS SCORE 4760 TIME 2'03"33
VS

←ブルが後ろに下がったら「ブルチャージ」がくるぞ!

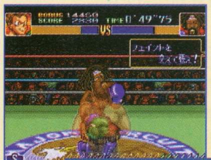
BONUS SCORE 14130 1850 TIME 0'33"26
VS
NINTENDO

➡食らうと1発でダウンするほど威力があるので注意

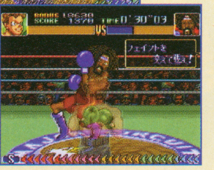
メジャーサーキット

ボブ・チャーリー

ムーブ&カウンターのテクニックが有効で、それほど手強い相手ではない。しかし妙な動きをし始めたら注意。この後の回転アッパーカットは、スウェーで上手く避けないと大ダメージをくらってしまうので注意が必要だ。回転中にタイミング良くフェースパンチを繰り出すのもいいだろう。



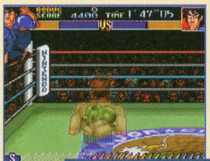
←フェイント攻撃がいやらしいが、それほど怖くない



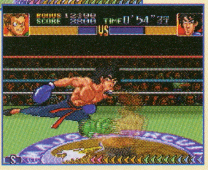
→この回転アッパーには注意。ダメージが大きいぞ

ドラゴン・チェン

動きが非常に素早いので、ムーブ&カウンターのタイミングが難しい。チェンがロープに跳んでキックをするときは2回叫ぶが、その2回目の直後にダッキングするといい。連続キック攻撃は、左右のどちらかに動いてからキックしてくるので、その反対側にスウェーして避ける。



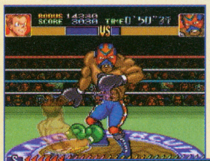
←ロープから飛び蹴りしてくる。ボクシングなのに……



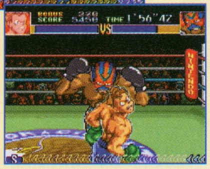
→連続キックは3回くるのでスウェーでかわせ

マスクド・マッスル

セコンドが「毒霧を使え」と言ったら、マッスルが頭を後ろにさげるまで待ってからスウェーする。これを浴びると目が見えなくなって攻撃が出来なくなる。またヘッドバットは、マッスルが脚を上げたら一呼吸おいてスウェーしてから、ボディーブロー。このタイミングを習得しろ!



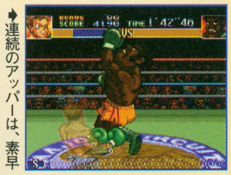
←この毒霧を食らうとしばらく攻撃できなくなる



→ヘッドバットは避けるタイミングが非常に難しい

ミスター・サンドマン

フェースパンチを打ってもダッキングで避けてくるので、ボディーブローを主体にして攻撃し、また、パターンを憶えてムーブ&カウンターを使う。サンドマンは、頭を後ろにして両手の拳を上下に揺らしてから繰り出す連続攻撃をするが、これは2発のジャブを上ガードで防いだ後、フェースパンチをスウェーでかわす。2度KOさせるとさらに強くなるが、フックにはムーブ&カウンター、3連続のアッパーカットは素早くスウェー、スウェー、スウェーと避ける。

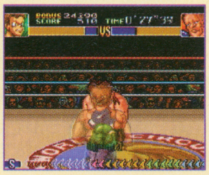


→連続のアッパーは、素早く短いスウェーで避ける

ワールドサーキット

アラン・ライアン

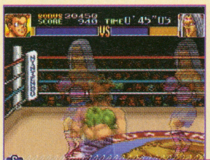
主にムーブ&カウンターを使って攻撃する。KOパンチが命中すると、アランは頭を2回振ってクリンチをしてくる。スタミナを奪われるので、直前に左ボディーを打つか、LRボタンを素早く押して離れ、その後アッパーカットを打ってきたらスウェーで避ける。ピストン・ハリケーンのような上下パンチの連続攻撃を持っていて、これが始まる前にボディーブローを当てるといい。出来なければパンチが止むまで下・上・下・上とガードする。



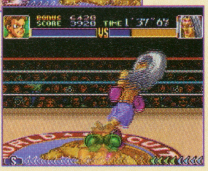
→クリンチされるとアランの体力も回復してしまう

平家　陽炎

非常に素早い動きをするが、ムーブ&カウンターが効果的だ。平家が蜃気楼のようにリングをゆらゆらと動き始めたときは、左パンチを出来るだけ素早く打ち続ける。髪の毛を2度振り回してくる攻撃には、最初の一撃は左にスウェーし、2発目をダッキングで避けるといい。



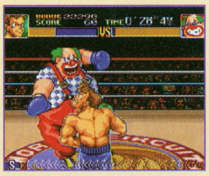
←平家の蜃気楼攻撃には、左パンチを打ち続けるといい



→髪の毛振り回しは、避けるタイミングが難しい

マッド・クラウン

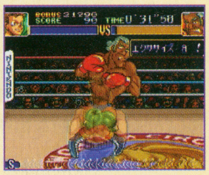
攻撃はフェースパンチだけを使う。フックのふりをしてバックハンドで打ってくるパンチには、あわててスウェーするのではなく、少し間をおいてからダッキングでかわす。体を素早く揺さぶってから頭を両手でつかんで投げ飛ばす技にはダッキングで対処。3回ボールを投げて最後に宙返りパンチを打ってくるが、ボールはスウェーでかわし、宙返りはダッキングで避ける。怒って速いフェースパンチを打ってきたら、上ガードでチャンスを待つ。



→フックと見せかけて裏拳。分かっちゃいるけどつい食らう

スーパー・マッチョマン

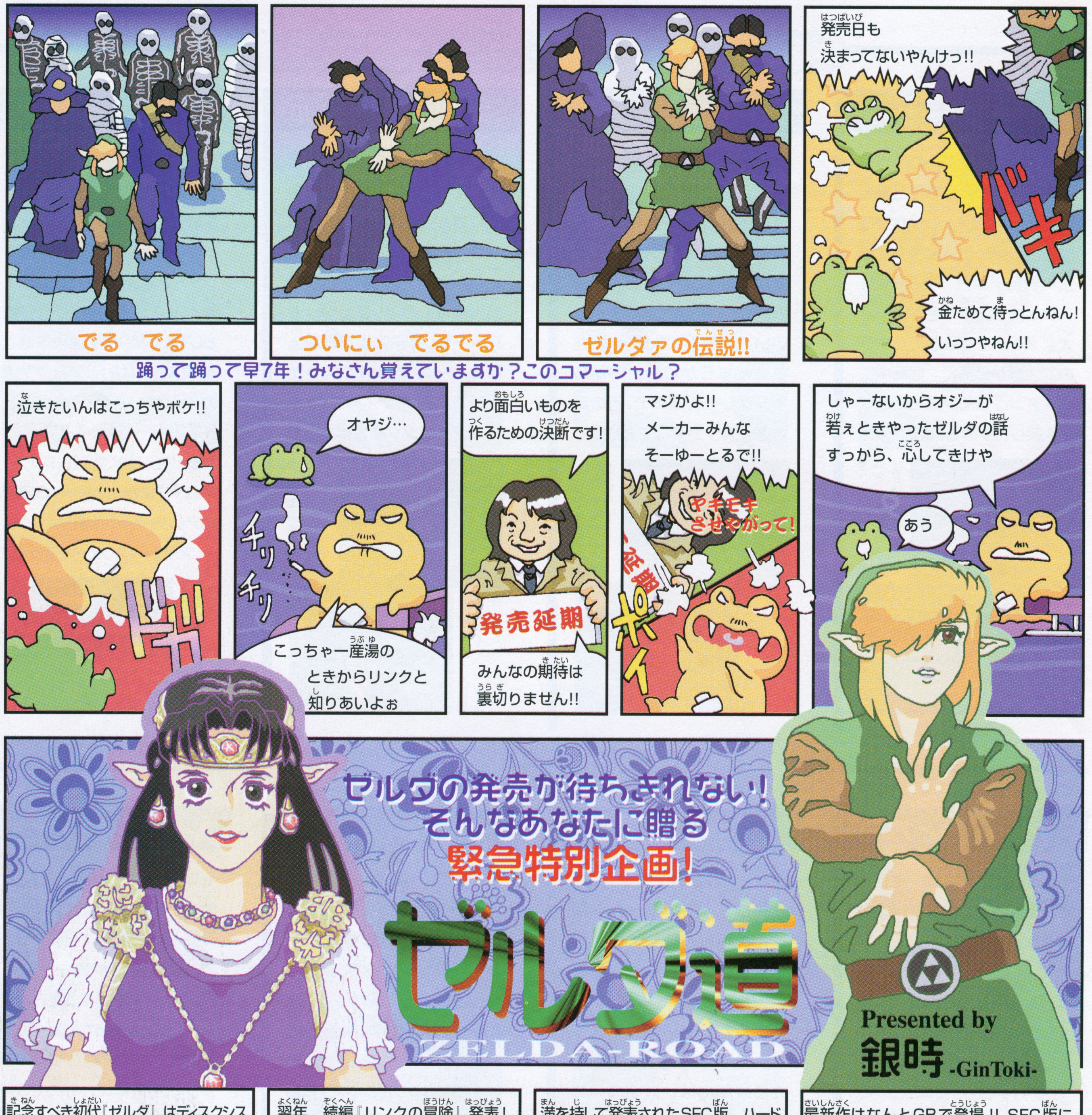
セコンドが「エクササイズA」と言ったら、マッチョマンは4発のフェースパンチを打ってくるので、上ガードしてボディーブロー。「エクササイズB」は3発のボディーブローを打ってくるから、下ガードしてフェースパンチ。「エクササイズC」は、しゃがんで3発のアッパーを打ってくるので3回ともスウェーかダッキングで避ける。マッチョマンが後ろに下がって左の拳を揺らすとスーパースピンパンチを打つので、上手くダッキングで避けろ!



→3つのエクササイズに瞬時に対応すれば勝機は見える!

©1994 Nintendo

◆なんの前ぶれもなくいきなし登場！『ゼルダ』の発売を待ち続けるあなたに贈る今回限りの特別サービス緊急企画！今月号を買ったアナタは幸せモノ！


でる　でる
ついにぃ　でるでる
ゼルダァの伝説!!
発売日も決まってないやんけっ!!
バキ
金ためて待っとんねん！
いっつやねん!!
踊って踊って早7年！みなさん覚えていますか？このコマーシャル？
泣きたいんはこっちやボケ!!
ドガ
オヤジ…
チリチリ
こっちゃー産湯のときからリンクと知りあいよぉ
より面白いものを作るための決断です！
発売延期
みんなの期待は裏切りません!!
マジかよ!!　メーカーみんなそーゆーとるで!!
ヤキモキさせやがって！
延期
ポイ
しゃーないからオジーが若ぇときやったゼルダの話すっから、心してきけや
あう

ゼルダの発売が待ちきれない！そんなあなたに贈る緊急特別企画！

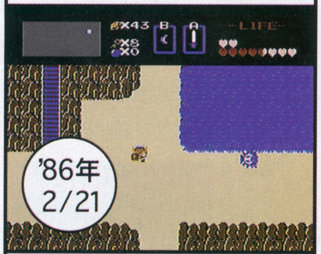
ゼルダ道

ZELDA-ROAD

Presented by

銀時 -GinToki-

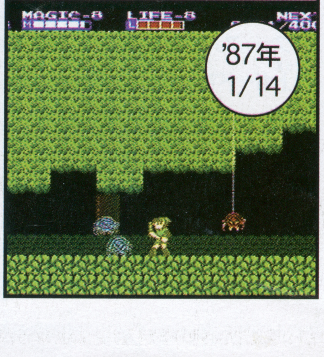
記念すべき初代『ゼルダ』はディスクシステムの第１弾ソフトとして発売されたのだ


X43
B
A
-LIFE-
X0
X0

'86年 2/21

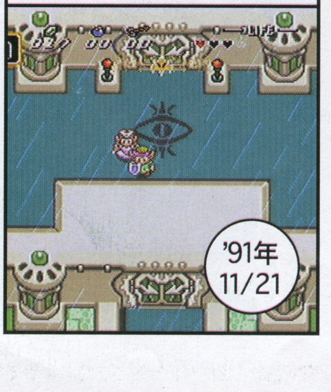
美しいBGM、斬新な世界観、この時点ですでに完成されたゲームだった!!

翌年　続編『リンクの冒険』発表！画面構成がサイドヴューになってシリーズ中最も高いアクション性を誇っていた!!


MAGIC-8
LIFE-8
NEXT
/400

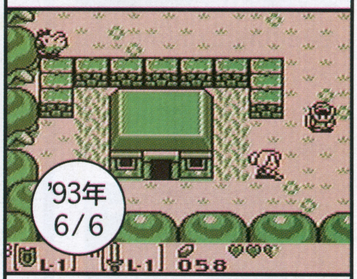
'87年 1/14

満を持して発表されたSFC版。ハードの機能を生かした美しいグラフィックや多彩な謎がユーザーの支持を得た



'91年 11/21

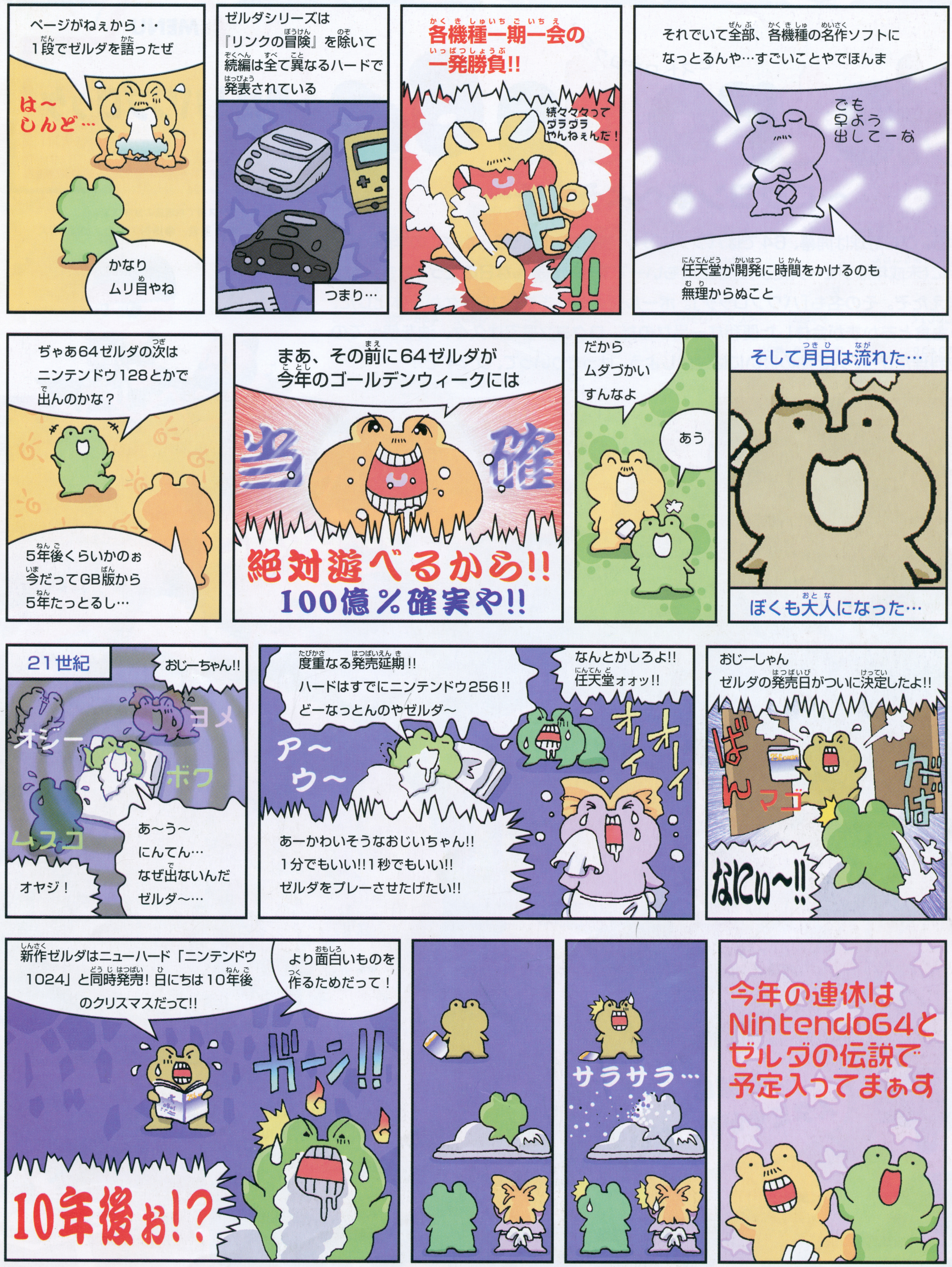
最新作はなんとGBで登場!! SFC版に優るとも劣らないすばらしい出来映えだ！



'93年 6/6

シリーズ中唯一舞台がハイラルではなくヒロインもゼルダ姫でないのも注目！

©1986,1987,1991,1993 NINTENDO


ページがねぇから・・
1段でゼルダを語ったぜ
は～しんど…
かなりムリ目やね
ゼルダシリーズは『リンクの冒険』を除いて続編は全て異なるハードで発表されている
つまり…
各機種一期一会の一発勝負!!
続々々々ってダラダラやんねぇんだ！
ドーン!!
それでいて全部、各機種の名作ソフトになっとるんや…すごいことやでほんま
でも早よう出してーな
任天堂が開発に時間をかけるのも無理からぬこと
ぢゃあ64ゼルダの次はニンテンドウ128とかで出んのかな？
5年後くらいかのぉ今だってGB版から5年たっとるし…
まあ、その前に64ゼルダが今年のゴールデンウィークには
当確
絶対遊べるから!!
100億％確実や!!
だからムダづかいすんなよ
あう
そして月日は流れた…
ぼくも大人になった…
21世紀
おじーちゃん!!
オジー
ヨメ
ボク
ムスコ
オヤジ！
あ～う～にんてん…なぜ出ないんだゼルダ～…
度重なる発売延期!! ハードはすでにニンテンドウ256!! どーなっとんのやゼルダ～
なんとかしろよ!! 任天堂オォッ!!
ア～ウ～
オーイオイ
あーかわいそうなおじいちゃん!! 1分でもいい!!1秒でもいい!! ゼルダをプレーさせたげたい!!
おじーしゃん ゼルダの発売日がついに決定したよ!!
ばん
マゴ
がばっ
なにぃ～!!
新作ゼルダはニューハード「ニンテンドウ1024」と同時発売！日にちは10年後のクリスマスだって!!
より面白いものを作るためだって！
ガーン!!
10年後ぉ!?
サラサラ…
今年の連休はNintendo64とゼルダの伝説で予定入ってまぁす

◆銀時先生にファンレターを送ろう！◆

宛先は…〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「ゼルダ道」係まで。お手紙の枚数次第では連載もありかも!?

編集部からの忠告 カエルさん親子は連休『ゼルダ』で遊ぶ予定のようですが…君たちは別の予定入れといたほうがいいかもよ。いや、マジで。

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

★

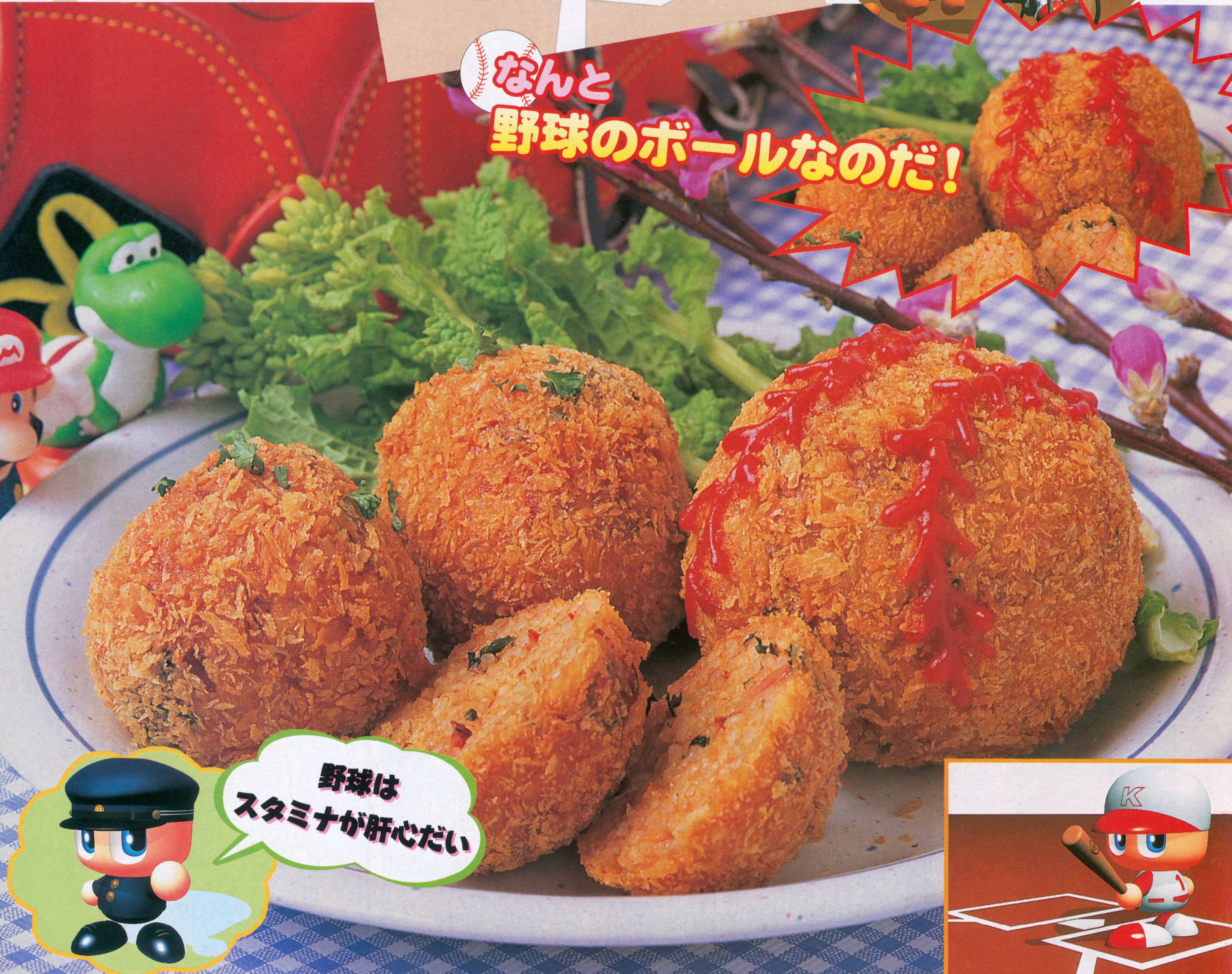
春だ！パワプロッケ

★★★★★★★

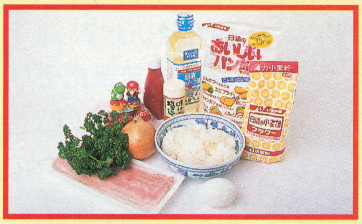
※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文／福本 亜希　●撮影・協力／加藤 昌人

季節は春。プロ野球は開幕、64ではパワプロ５が発売なのだ!! うららかなこの季節、ビール片手に(未成年はジュースだよ)野球三昧もいーですなあ。そんな日のとっておきメニューを考えたぞ。その名も「パワプロッケ」。ボール型のおにぎりとコロッケが一体化した、つまり主食とおかずが合体した便利な一品なのだ。ロクヨン亭では久々、油を使っての揚げ物料理だから、火と油の扱いには注意しよう。はっきりいって、ウマイぞ!!



まずは材料。こんな感じ～



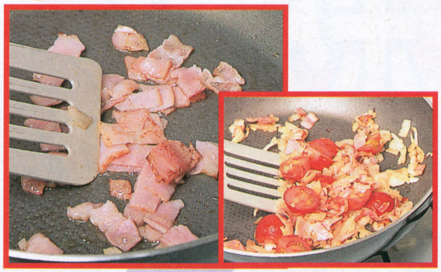
(パワプロッケ４個分)　ご飯…茶碗山盛り２杯分　ベーコン…４枚　玉ネギ…1/4個　プチトマト…５個　サラダ油 少々　トマトケチャップ 大さじ3　塩こしょう 少々

衣　小麦粉・とき卵・パン粉 各適量　揚げ油 適量　パセリ 適量

1 玉ネギは目にしみるかもしんない

ベーコンは１センチ幅に切り、玉ネギはみじん切りに切ろう。パセリも細かくみじん切りだよ。プチトマトは半分に切ってね。

2 ベーコンかりかり、玉ネギしんなり



フライパンに油を熱して、ベーコンを入れよう。ベーコンがかりかりになったら、玉ネギとプチトマトを加えて炒めよう。中火でね。

3 ご飯は焦がさないように

さらにご飯を入れて混ぜながら炒めよう。焦がさないように中火だよ。そしてみじん切りにしたパセリを入れて、しっかり塩こしょうで味つけ!

4 ケチャップは多からず少なからず

火を止めてトマトケチャップをかけたら中身は出来上がり(トマトが苦手な人はドライカレーやチャーハンを作ってもオイシイよ)。

5 まんまるなボールだよ

熱いうちにラップでくるんでボール型に丸めましょー。しっかり握らないと、油で揚げるときに崩れてぼろぼろになるのだ。ほどよい力でね。

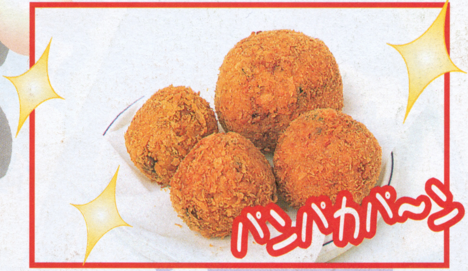
6 順序よくちょいちょいっとね

⑤を小麦粉、とき卵、パン粉の順に衣をつけていくのだ。ていねいにやってあげよう。衣がキレイに揚がるコツだよ。

7 箸で泳がす、のだ

中温の油に入れて焦がさないように箸でボールを動かそう。泳がすみたいにね。全体がキツネ色にこんがり色づいたら、さっと取り出して。

8 でっきあがり～!!



ついにボール型の「パワプロッケ」がこんがり揚がったよ～。うまそーでしょ。ボールの縫い目はケチャップで作成だ!!ていねいにね。

～ロクヨン食品館～

今月は文明堂で発売中の「ドラどら焼」を買ってみた。期間限定商品で１個130円(税別)。どら焼きの表面にはとぼけた顔のドラえもんが焼き印されてる。中身はつぶあん。オーソドックスなどら焼きタイプだ。けっこうウマいぞ。欲を言えばもう少しカタチにこだわりが欲しかったなあ。ドラえもん型とか表情に種類があるとかね。包装セロファンについてる応募券を５点分集めるとドラえもん特製クッションがあたるキャンペーンもやってるぞ。64キャラにちなんだオイシイ食品があったら編集部に教えてね。

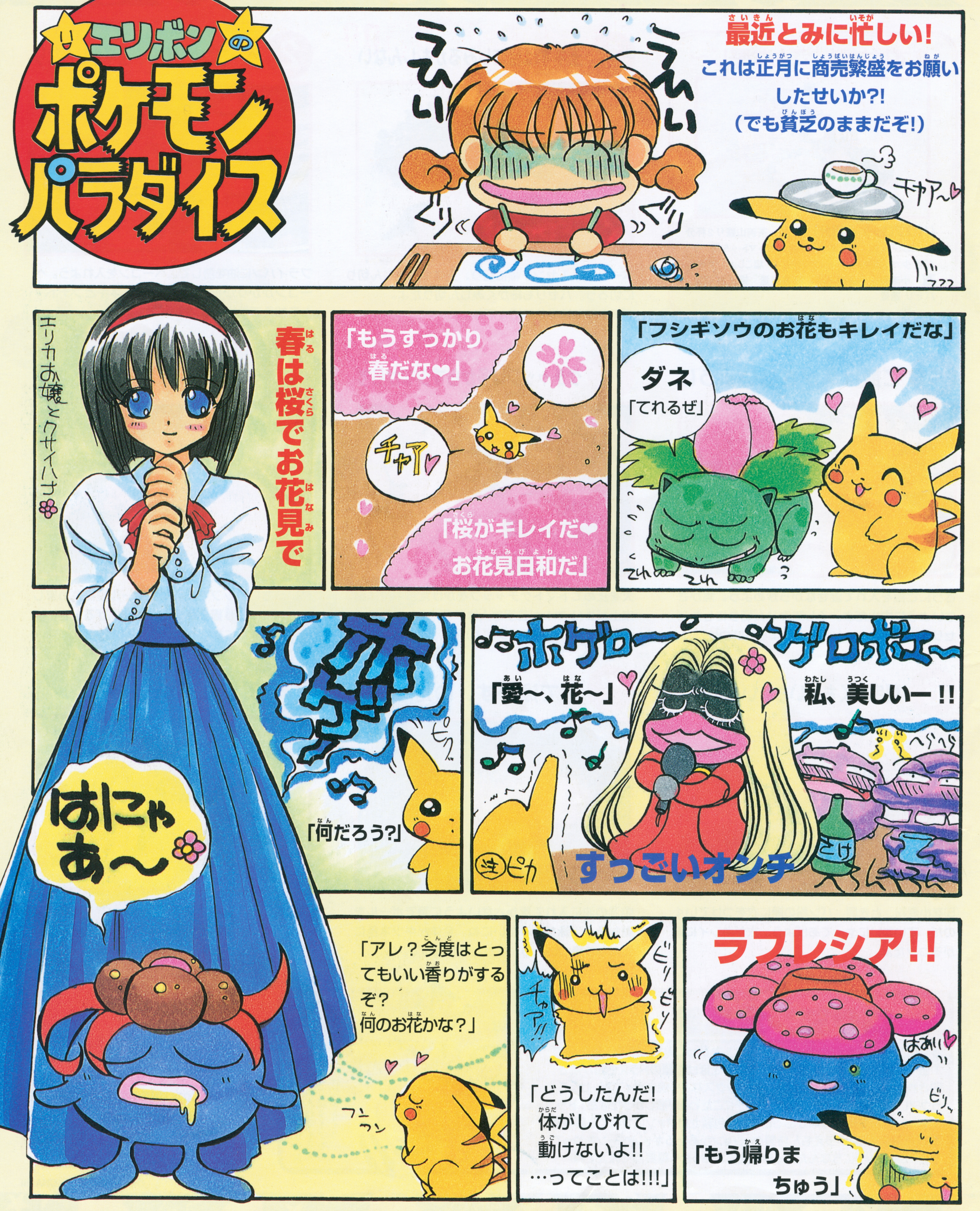
ドラどら焼き
DORAEMON

◆ドラ焼きを買うと、文明堂特製のドラえもん紙袋に入れてもらえるのだ。６個入りで箱タイプもあるから、おみやげによさそう。

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部　ビストロ係
までね。

©パワプロくん／KONAMI


エリボンの
ポケモンパラダイス
うひい
うひい
ぐり
ぐり
最近とみに忙しい!
これは正月に商売繁盛をお願いしたせいか?!
(でも貧乏のままだぞ!)
チャア〜♥
ド???
エリカお嬢とクサイハナ
春は桜でお花見で
「もうすっかり春だな♥」
チャア♥
「桜がキレイだ♥お花見日和だ」
「フシギソウのお花もキレイだな」
ダネ
「てれるぜ」
てれ
てれ
ホゲ
ピク
「何だろう?」
ホゲロ〜
ゲロボエ〜
「愛〜、花〜」
私、美しい一!!
へろへろ
さけ
注 ピカ
すっごいオンチ
はにゃあ〜
「アレ?今度はとってもいい香りがするぞ?何のお花かな?」
フンフン
ビリ
ビリ
チャア!!
「どうしたんだ!体がしびれて動けないよ!!…ってことは!!!」
ラフレシア!!
はあい
ビリ
「もう帰りまちゅう」

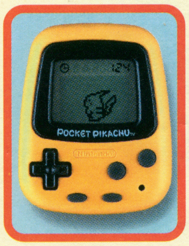
マンガと文：エリボン新田

ポケットピカチュウ
POCKET PIKACHU™

もーすぐ発売!!

君だけのピカチュウに会える!!

3月27日発売/2500円
とにかくいろんなピカに出会えるよ!!


POCKET PIKACHU

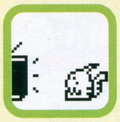
⬅ちっちゃいゲームボーイの形の携帯マシンだ。これでいつもピカと一緒だね

327 Watt
BET 5

スロットルゲームもあるよ

シャワーあびてます

キャンディもなめるよ



TVも見ちゃいます

お休み～！

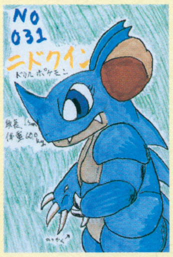
⬆万歩計機能がついているから、いっぱい歩くとピカもごきげんになるみたい

⬆なんとお勉強ピカチュウ。キミの勉強タイムにはピカも勉強中なんだ

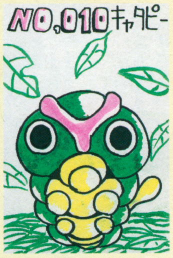
⬆お食事は手づかみでいくみたい。ピカチュウちょっとお下品ですぞ

⬆積み木で遊ぶピカチュウ。いろんな時間に見るといろんなピカの仕草が見れるよ

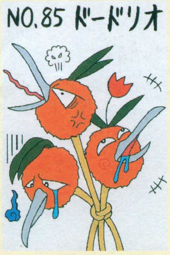
イラストポケモン図鑑を作ろう!! その3


NO 031
ニドクイン
ドリルポケモン

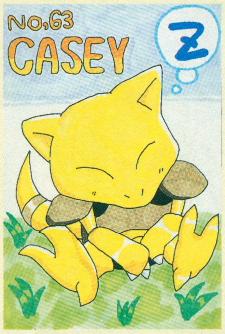
⬅福岡県／池田ハッピー／14歳


NO.010キャタピー

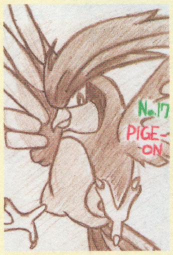
⬅神奈川県／のっく



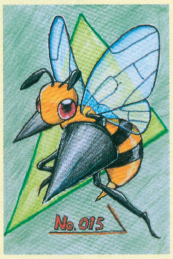
⬅大阪府／夢現／17歳


No.63
CASEY
Z

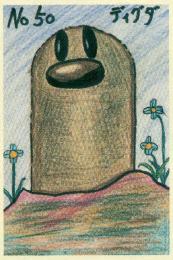
⬆神奈川県／クルー／13歳
居眠り中のケーシィだね


No.17
PIGE-ON

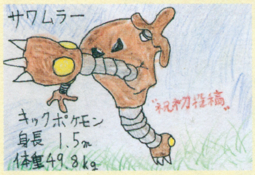
⬅愛知県／浅井志緒里／17歳



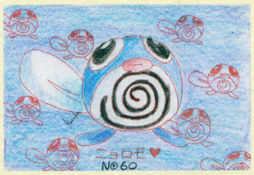
⬅福岡県／あおがえる／21歳



⬅兵庫県／池辺昌弘


サワムラー
キックポケモン
身長 1.5m
体重49.8kg
祝初投稿

⬆静岡県／コマ／11歳



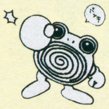
⬆宮城県／はるちゃん／12歳

ハガキまってます

イラストポケモン図鑑をはじめ、ポケモンに関する質問や、エリボンへのファンレターなど、どしどし受け付けています。ハガキに書いて応募してね。

東京都千代田区九段南1-5-13
(株) 毎日コミュニケーションズ
64ドリーム『ポケパラ』係

新作ポケモングッズだよ!!

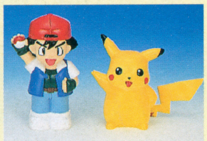


⬆今回も細木さんから素敵なイラストが届きました。ので載せちゃいます

今月もバンダイさんからこの春に発売される新作グッズを大紹介するぞ。商品情報を提供してくれるのはバンダイの細木さん。イラスト付きで商品情報を教えてくれるおねーさんなのだ。

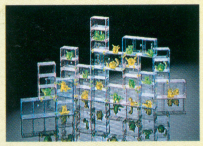
おしゃべりポケモンシリーズ

バンダイ／4月発売／各500円。キメゼリフをしゃべるぞ。



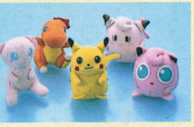
新ポケモンクラブ

バンダイ／発売中／各100円。全10種類がラインナップだ。



ポケモンフレンズスペシャル

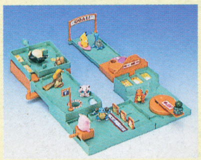
バンダイ／4月発売／1000円。人気のフレンズのミニサイズがセットで登場するぞ。



新ポケモンでポン

バンダイ／4月発売／150円。全10種類ポケモンイラストのインク入りスタンプ。好きな所にペタペタしちゃおう。

ポケモンフィールド

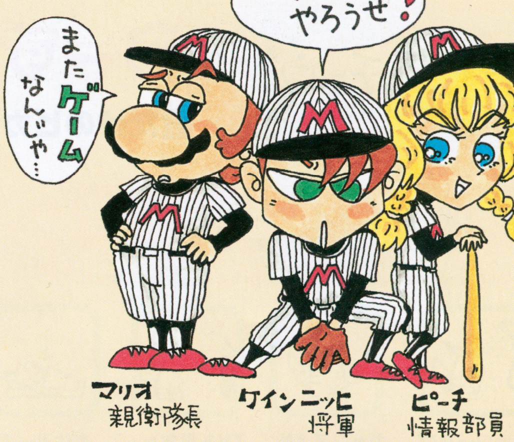


バンダイ／4月発売／200円。ジオラマ型のミニゲームだよ。つなげてみんなでミニゲーム大会なんて楽しそうだよね。

※各商品はすべてラムネ菓子入り。値段は税別です。

©1995Nintendo/Creatures inc. / GAME FREAK inc. ©1998Nintendo

それいけ！マリオ親衛隊


野球やろうぜ！
またゲームなんじゃ…
マリオ親衛隊長
ケインニッヒ将軍
ピーチ情報部員

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：3月号で親衛隊の特大版やったじゃん。あれがねぇ、おかげさまで好評でさぁ。今回も4ページっすよ。

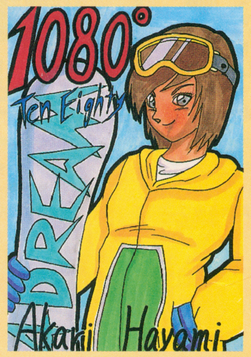
ピーチ情報部員：そうなのよね。みんなからの投稿も、ドリテクの宮殿に来てるハガキと同じくらいきてるわ。そうねぇ、だいたい…。

マリオ隊長：1か月で250通、うーんもっとかもしれない。そのなかから厳選されてるんだから、スゴイ競争率ですね。

ケイン：いやホントありがたいよ。っていうことで乾杯!!

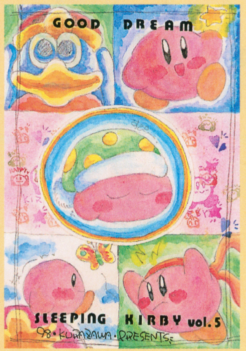
ピーチ：なんだかんだ言っても結局それなんだから、もう。

イラストの特大殿堂


1080°
Ten Eighty
DREAM
Akaki Hayami

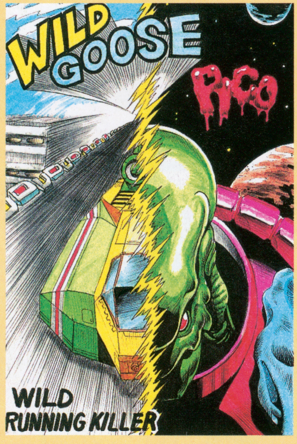
大阪府／藤原克人さん

◆速水あかりって『ウェーブレース』にいた日本人の妹なんだよね。兄弟で夏と冬だね


GOOD DREAM
SLEEPING KIRBY vol.5
98・KURASAWA・PRESENTS

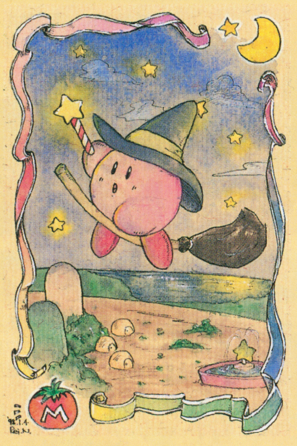
福岡県／くらざわかずるさん

◆投稿を続けながら希望の大学に合格したんだって。おめでとう！よかったね


WILD GOOSE
RICO
WILD RUNNING KILLER

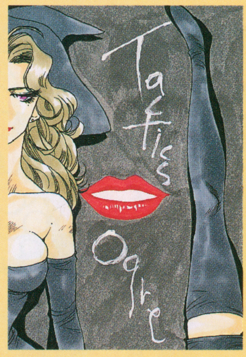
茨城県／柴田純一さん

◆予定より早く発売されそうな予感が…。あのスピード感はじっくりと味わいたいな



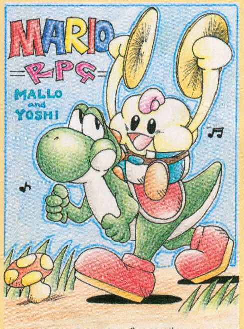
岐阜県／風野鈴等さん

◆ローソンで書き換えもできる『カービィ』。あいかわらず64版は音沙汰ないけど…


Tafiss
Oogre

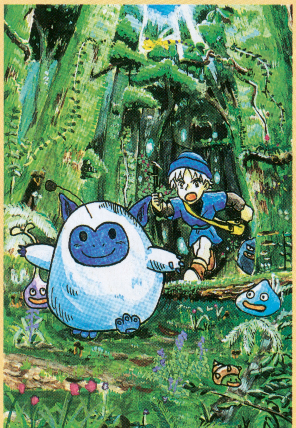
大阪府／みゆきのお母さん

◆構図がかっこいい。カガミの部屋にいるみたいな感じがして、妙にエロティックだね


MARIO RPG
MALLO and YOSHI

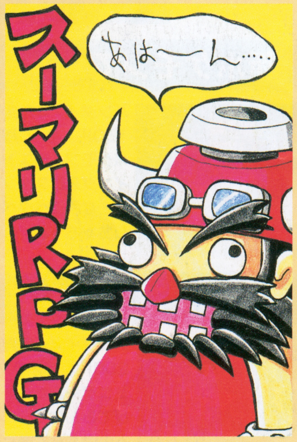
東京都／ミレーさん

◆ペラペラマリオにはビックリしたよね。ホント。一体どうなっちゃうんでしょうか…



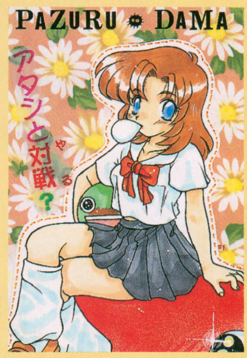
大阪府／大神晃さん

◆わたぼうを追いかけて森に迷い込んだテリー。6時間以上かけた描いた力作です


スーマリRPG
あは〜ん…

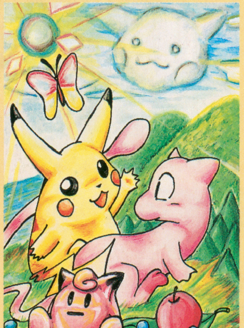
神奈川県／ジロル星人さん

◆おお、ブッキー！おれも大好きなんだよ、コイツ。ブッキータワーの音楽もいいよね


PAZURU DAMA
アタシと対戦やる？

岡山県／まあめいどさん

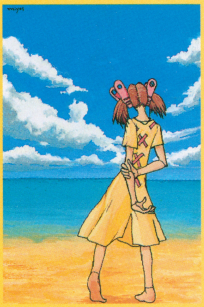
◆君の実力を見込んで、あえて4コマをボツにしてこっちを採用。さらに精進してくれ



奈良県／山村彩世理さん

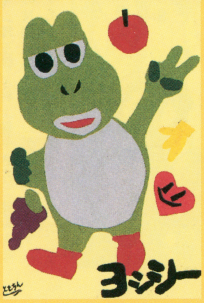
◆ピカチュウがたの雲が浮かんでるね。山村さんの絵はいつ見てもなごむなぁ

イラスト　特大ミュージアム



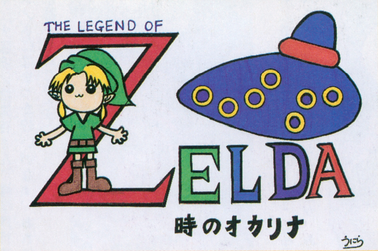
海は広いな大きいな

⬅（愛媛県／MIYOSさん）スレンダーなジョゼット。海がとってもきれいだね



日本の伝統美

⬅（東京都／ともちん）ヨッシーストーリーに和紙のページを想像してみました

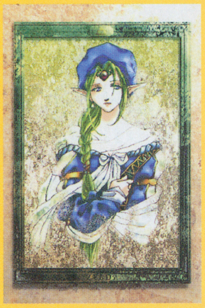


⬆（宮城県／うにらさん）最高!! スッキリしていて簡潔で。どこかに使いたい

ゼル伝印

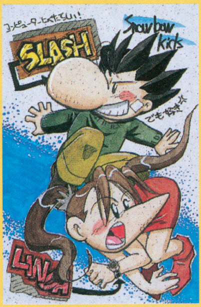
どかんと一発

⬅（鹿児島県／川上寛史さん）ハガキは汚れちゃったけど、きれいにできてます



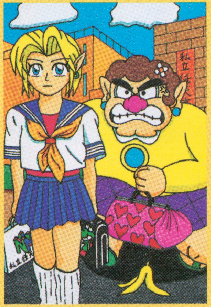
ゼルダ姫の肖像画

⬅（東京都／はやりのうし）パソコンで描いた作品。データまで送ってくれたよ



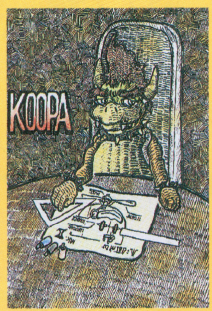
にくいけど愛しいお方

⬅（愛知県／サルメンカンジャさん）コンピューターがむかつくんだよね



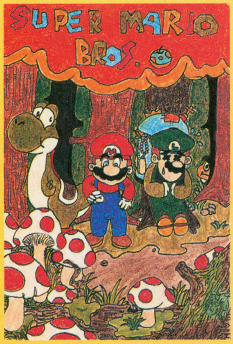
女版リンク&ワリオ

⬅（愛知県／NESさん）女装の2人だけど、結構似合ってるよね。はまってる



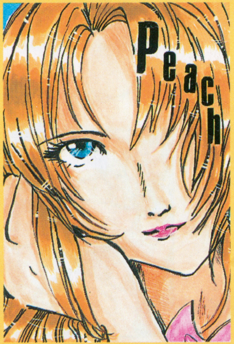
クッパの設計図

⬅（大阪府／高橋智史さん）大空を飛ぶ思いにふけるクッパの表情がいい感じ



なかよし!? 兄弟

⬅（鳥取県／天皇と奇妙な仲間達さん）ルイージは荷物を背負ってしかも徒歩!?



リアルピーチ

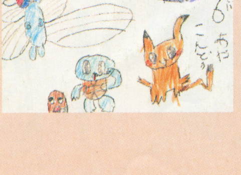
⬅（東京都／みどりぼうしさん）高校合格おめでとう。これからもよろしくね

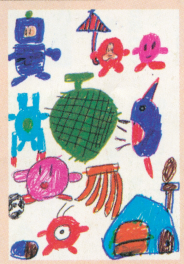
イラスト10歳未満

ポケモン
DOC KIT MONSTERS

⬆（京都市／玉邑周平さん／?歳）10歳未満だと思うんだけど…ちがったらゴメン

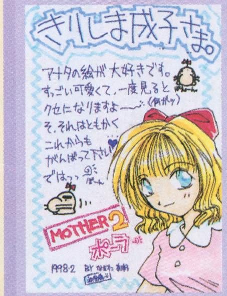
⬇（岡山県／近藤あやさん／6歳）ピカチュウ、ゼニガメ、バタフリー、ディグダと…?





⬆（和歌山県／出納将至さん／7歳）オールスターが勢揃いだね。ボンバーマンもグー

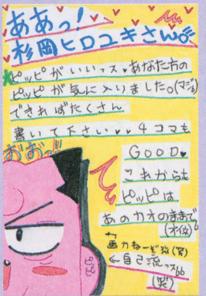
イラストファンレター



きりしま成子さま。

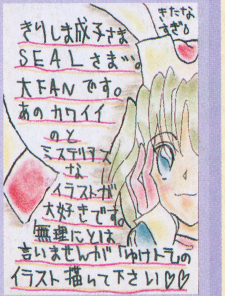
アナタの絵が大好きです。
すっごい可愛くて、一度見ると
クセになりますよ～（何ガ?ッ）
そ、それはともかく
これからも
がんばって下さい♥
ではっっ

⬆（From 群馬県／なますこ奈津子さん To きりしま成子さん）今度は奈津子さんも投稿してね



ああっ!
杉岡ヒロユキさんっ
ピッピがいいっス♥あなた方の
ピッピが気に入りました。（マジっ）
できればたくさん
書いて下さい♥♥ 4コマも
GOOD♥
これからも
ピッピは
あのカオのままで
（本気）
おおっ!!
画力ねーぞ流（笑）
←自己流っス
（笑）

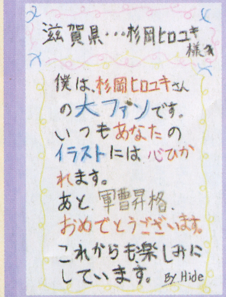
⬆（From 岡山県／M&Bさん To 杉岡ヒロユキさん）確かにあのピッピはクセになるよな



きたなすぎ。

きりしま成子さま
SEALさまっ。
大FANです。
あのカワイイ
のと
ミステリアス
な
イラストが
大好きです。
無理にとは
言いませんが「ゆけトラ」の
イラスト描いて下さい♥♥

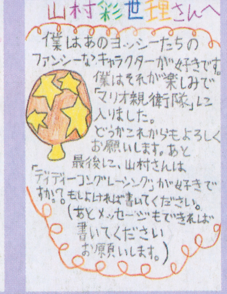
⬆（From 大阪府／トノサマキントさん To きりしま成子さんSEALさん）SEALもいいよね



滋賀県…杉岡ヒロユキ様

僕は、杉岡ヒロユキさん
の大ファンです。
いつもあなたの
イラストには心ひか
れます。
あと、軍曹昇格、
おめでとうございます。
これからも楽しみに
しています。By Hide

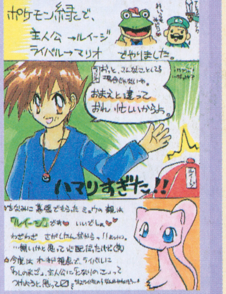
⬆（From 岐阜県／Hideさん To 杉岡ヒロユキさん）楽しみにされたら投稿するしかないよな



山村彩世理さんへ

僕はあのヨッシーたちの
ファンシーなキャラクターが好きです。
僕はそれが楽しみで
「マリオ親衛隊」に
入りました。
どうかこれからもよろしく
お願いします。あと
最後に、山村さんは
「ディディーコングレーシング」が好きで
すか!?もしよければ書いてください。
（あとメッセージもできれば
書いてください
お願いします。）

⬆（From 茨城県／新生リュカさん To 山村彩世理さん）そんなに言われるとうれしいね



ポケモン緑で、
主人公→ルイージ
ライバル→マリオ　でやりました。

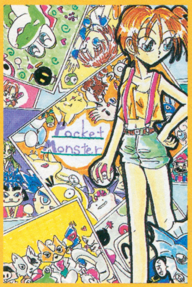
おっと、こんなことしてる場合じゃないや。
おまえと違っておれ忙しいからよ。
ハマりすぎた!!
ルイージ

⬆（From 東京都／宝山りふぁさん To ルイージさん）ルイージがマリオに勝つ姿がいいとか

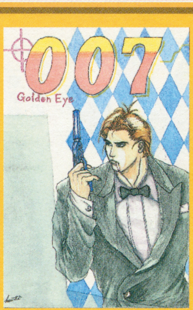
はみだし親衛隊

イラストファンレターってキャラクターに対するファンレターのコーナーだったんだけど、今や投稿者に対するコーナーになりつつある。スペースがある限りなるべく掲載するからね

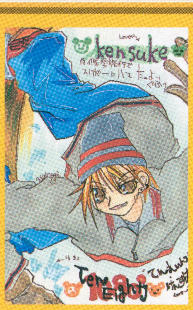
イラスト高層雑居ビル


Pocket Monster

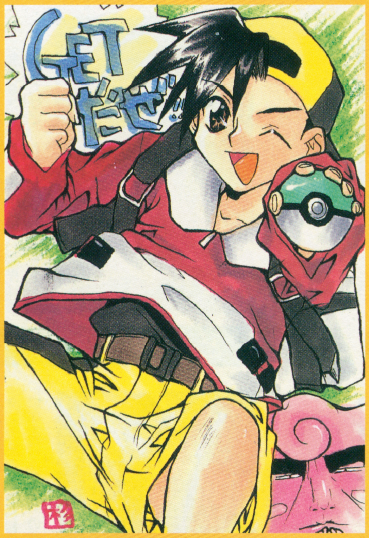
◆（山口県／TOMさん）パッとみポケモンイラストみたいだけど、オールスターなんだね


007
Golden Eye

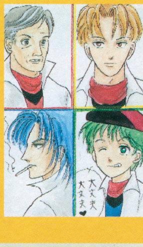
◆（埼玉県／村上敬一さん）俺の去年のN64ベストはこのゲーム。1人プレイも対戦も楽しいよね



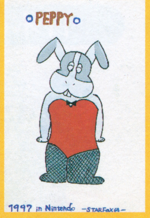
◆（大阪府／柊鷹夜さん）修学旅行でスノボにはまった!? いいなぁ、おれは京都・奈良だったぞ



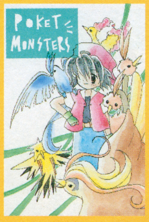
◆（滋賀県／杉岡ヒロユキさん）先生に頼まれた消防のポスターにシャワーズとブースターを描いたんだとか。みてみたいよね



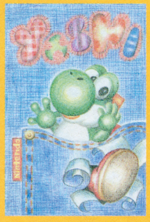
◆（埼玉県／Dr.Ryoさん）もしもスターフォックスが人間だったら…。あ、年寄りが1人いる



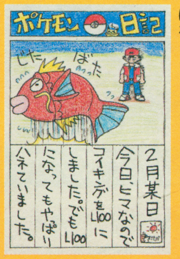
◆（大阪府／ASKAさん）バニーガール姿のペッピー。もともとウサギだから結構似合ってるぞ


POKET MONSTERS

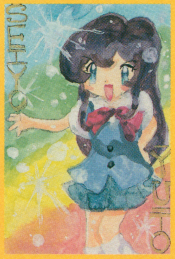
◆（愛知県／めっきーさん）「鳥ポケモンに囲まれて幸せなサトシ」だって。伝説ポケモンが多いしね



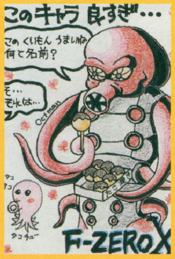
◆（千葉県／山田亜希子さん）ヨッシーは楽しかった!? ファンシーな世界観が良くできてるっすね


ポケモン日記
じた ばた
2月某日
今日ヒマなのでコイキングをL100にしました。でもL100になってもやっぱりハネていました。

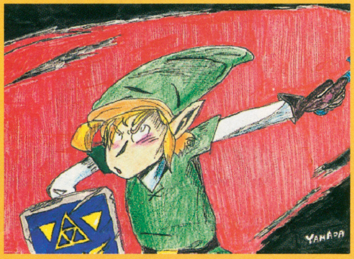
◆（山口県／小川信和さん）幾ら暇でもコイキングのまんまレベル100はなぁ



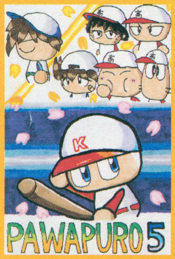
◆（東京都／阿部みちるさん）ポケモンアニメ9話に登場したセイヨだって。みんなわかったかな


このキャラ良すぎ…
F-ZERO X

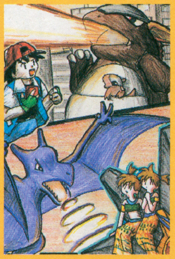
◆（神奈川県／海道まさるさん）早くも使用キャラクターが決定したみたいだね



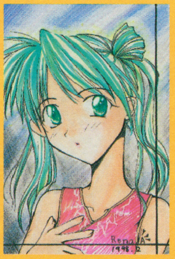
◆（福井県／山田卓さん）なんとなくルパン3世を思い出しました。スタコラサッサで感じが好き



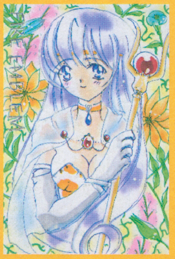
◆（神奈川県／クルーさん）ますますパワーアップしたよね。サクセス結構難しいぞ



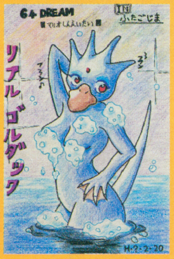
◆（福岡県／あおがえるさん）怪獣映画風の構図です。2人姉妹はザ・ピーナッツ…古かったな



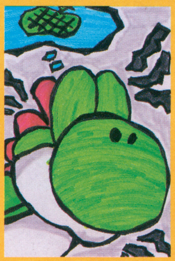
◆（宮城県／浅村れなさん）久しぶりの登場です。俺はマリナの絵が印象深かった気がするな



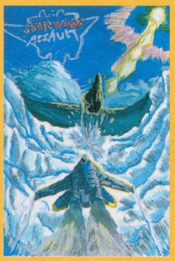
◆（大阪府／NO.Qさん）サイレスの杖をもったエムブレムのセレス。題して「早春のみまい」


64 DREAM
リアル ゴルダック

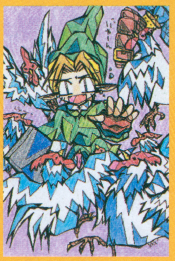
◆（長崎県／ポケモンブリーダーさん）ゴルダックがこんなに色っぽいとは思いませんでした



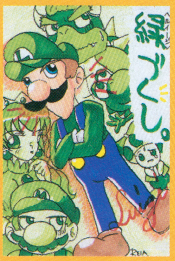
◆（岩手県／ひろせよりりさん）ファンシーな世界で夢を見るヨッシーが上手く表現されてるね



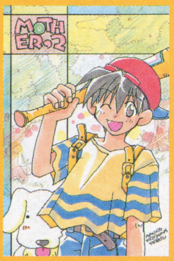
◆（広島県／フィヨルドさん）ゲームショウでは大会なんかもやるみたいだね。俺は苦手なゲームだな



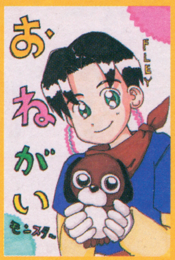
◆（北海道／ぺけちょん）ポリゴンのニワトリに四方八方から攻められたらかなり恐いぜ。マジで



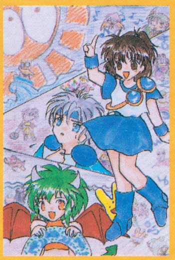
◆（岡山県／Reiaさん）みんなミドリになっちゃったけど、カビでもはえてたりして…



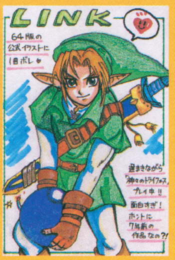
◆（東京都／きりしま成子さん）爽やかそうだけど、木製バットで殴るなんて結構過激ですなぁ



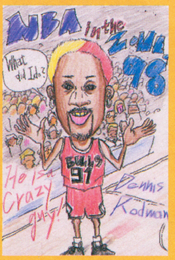
◆（埼玉県／岡直樹さん）モンスターのイラストもまだまだ募集中。みんなも応募してね



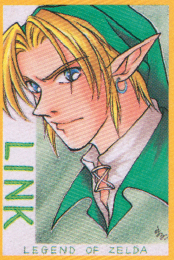
◆（北海道／緒方玲さん）美術の時間、先生にデッサンを褒められたんだって。うれしいね



◆（愛知県／スギウラーさん）そうだよな、今やっても面白い。N64版にいたっては…


NBA in the ZONE 98

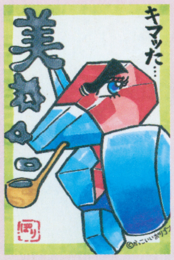
◆（奈良県／B.T.Hさん）日本未発売の『NBA HANG TIME』ってゲームがめっちゃおもろいぜ


LINK
LEGEND OF ZELDA

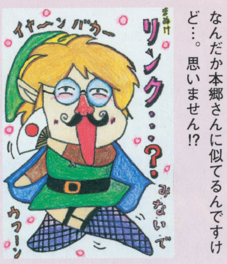
◆（東京都／まるこさん）ちょっときつめな感じで、ゲルマン民族って気がする。自信ありそうだな

イラストを送ってくれるときのお願い。封書でイラストを投稿する人は、各イラストの裏に、住所、氏名などを忘れずに記入してね。あと、なるべく年齢と階級も書いてね

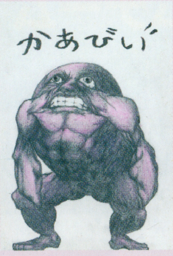
キレてるかたたち



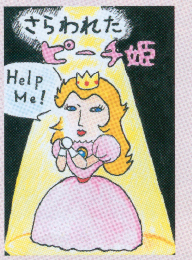
←（兵庫県／うんこ大王さん）美しいポリゴンときたか。ところで4月にはアニメ再開するかなぁ


イヤ〜ンバカ〜
まぬけ
リンク…?
みないで
ウフーン

←（神奈川県／ミス・メロンさん）なんだか本郷さんに似てるんですけど…。思いませんか!?

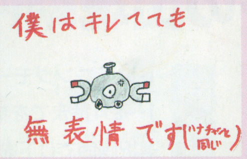


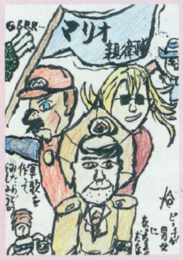
←（長崎県／浦彰宏さん）うげっ。思わず言葉を失った。っていうかモンスターだよコイツは…


さらわれたピーチ姫
Help Me!

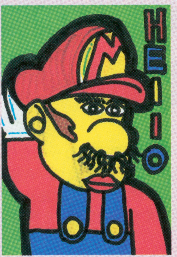
←（岐阜県／およねさん）そんなにキレちゃぁいないけど、なんだか間抜けなかんじだぞ

↓（愛知県／平野真至さん）いや、そうかもしんないけど…。そんなこと宣言されてもなぁ。困った


僕はキレてても
無表情です（ハナちゃんと同じ）

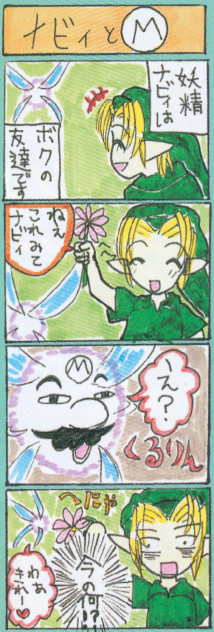

GRRR…
マリオ親衛隊

↑（東京都／加藤美広さん）俺が副編のわたるになってるぞ。もしかして金髪のヤツがピーチ!?



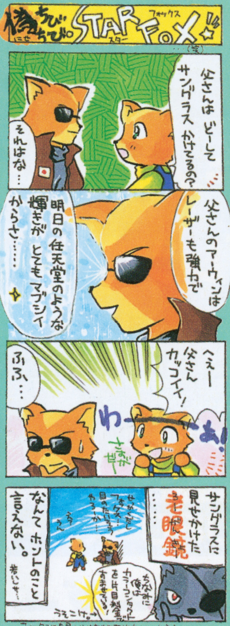
↑（茨城県／中川勝行さん）ハローじゃねぇよ! ヒゲなんだか鼻毛なんだかわかんないモンはやして

4コマの長屋


ナビィとM
妖精ナビィは
ボクの友達です
ねえ これみて ナビィ
へえ?
くるりん
へだか
今の何!?
わぁ きれー♥

東京都／長峰万里江さん

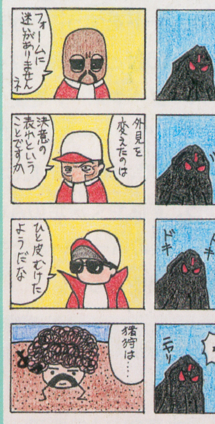
単純に笑える作品が気に入りました。それにしても、君の家って、編集部と任天堂東京支社の間ぐらいにあるのでは。徒歩15分かな


銀河ちびちびSTARFOX!!
父さんは どーして サングラス かけてるの?
それはな…
父さんのアーウィンはレーザーも強力で
明日の任天堂のような輝きが とても マブシイからさ……
へぇー 父さん カッコイイ!
ふふ…
わーーあ!
さすが
サングラスに見せかけた老眼鏡
なんてホントのこと言えない。
若いしサー…
フォックスにも早くかけさせてあげたい…(泣)

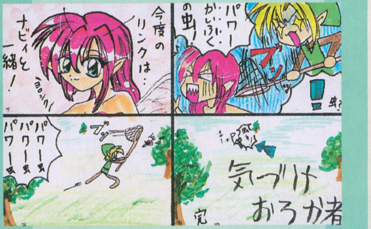
東京都／宝山りふぁさん

一瞬ホンモノかと思った。なんで俺の所に、しかも折れ曲がって原稿が届いたのかと…。ちなみにホンモノの作者は髪の毛が紫です

山口県／かっぱさん

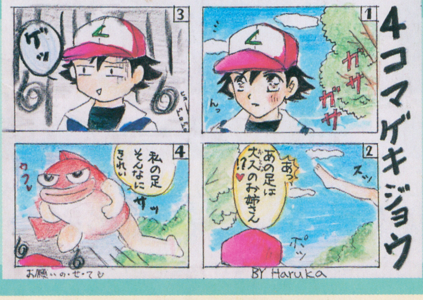

あっ、あなたはゲドーさんっ
えっ? これを飲むの?
ドキ ドキ ゴク
ニヤリ
うわっ
フォームに迷いがありませんネ
外見を変えたのは決意の表れということですか
ひと皮むけたようだな
猪狩は…

↑一連のパワプロ4コマシリーズの1つを採用。特に左のネタが気に入りました。オチがいい


今度のリンクは…
ナビィと一緒!
パワーかいふくの虫!
ブン
パワー虫 パワー虫 パワー虫
気づけ おろか者
完

東京都／みどりぼうしさん

↑わかるわかる。そんな気するよ。でもちょっとコマ割の順番が分かりにくかったぞ


4コマゲキジョウ
ガサ ガサ
んっ
あっ あの足は犬入のお姉さん!? ♥
スッ
ポッ
ゲッ
私の足そんなにきれい
サッ
お願いの・せ・てね
BY Haruka

宮城県／はるちゃん

←俺も釣られるかもしれない…。おとなのおねえさんって結構すきだし。うげげげげ

今月の階級特進者

上級軍曹候補
滋賀県／杉岡ヒロユキさん

軍曹昇格候補
奈良県／山村彩世理さん
岐阜県／風野鈴等さん
福岡県／くらざわかずるさん
大阪府／大神晃さん

上等兵昇格候補
岡山県／まあめいどさん
大阪府／みゆきのお母さん
埼玉県／岡直樹さん
愛知県／NESさん

1等兵昇格（ちょっといいもの授与）
東京都／きりしま成子さん
大阪府／柊鷹夜さん
宮城県／浅村れなさん

1等兵昇格候補
大阪府／高橋智史さん
東京都／みどりぼうしさん
大阪府／NO.Qさん
北海道／ぺけちょん
埼玉県／Dr.Ryoさん

2等兵昇格
東京都／ともちん
東京都／まるこさん

正隊員昇格（写真&NO.入り隊員証授与）
愛媛県／MIYOSさん
山口県／TOMさん
大阪府／ASKAさん
兵庫県／うんこ大王さん
岐阜県／およねさん
茨城県／柴田純一さん

準隊員入隊（キーホルダー授与）
初採用者全員

イラスト募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末。

あて先

〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『テンエイティスノーボーディング』の隠しボーダー
『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』のドリームチーム

発売直後のタイトルは少ないながら、選りすぐりの裏技をお送りするドリテクの宮殿。『テン・エイティ』と『グレツキー』に大技が登場だ。さっそく試して友達に自慢しよう!!

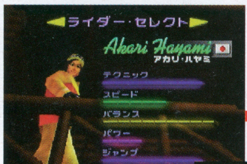
超得夢

1080°スノーボーディング

東京都／山岡 信さん＋ドリテク隊

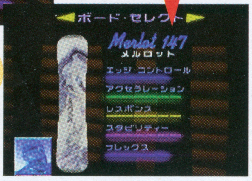
裏ボーダーと隠しボードの出現条件

中とじの攻略ページに書いてあったとおり、隠しボーダーや隠しボードを使うことができる。使用条件はそれぞれ違うけど、出現させる方法はほぼ同じ。まず、ボーダーやボードを使うための条件を満たしたら、キャラクター選択（ペンギンボードはボード選択）画面で、決められたCボタンユニットを押してから、すばやく決定のAボタンを押すだけ。クールな3人のボーダーとこれまたクールなペンギンボードが使えるぞ。


ライダー・セレクト
Akari Hayami
アカリ・ハヤミ
テクニック
スピード
バランス
パワー
ジャンプ

◆この画面で決められたCボタン（この場合クリスタルボーダーなのでC左）を押してから決定のAを押す

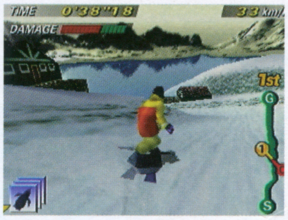
Cボタン&Aボタン


ボード・セレクト
Merlot 147
メルロット
エッジ コントロール
アクセラレーション
レスポンス
スタビリティー
フレックス

◆成功すれば左下に裏ボーダーの顔が出る。ボードならここでC下＆A

ペンギンボード

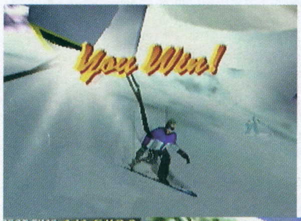
トレーニングモードでトリックリストの1～24番までを成功させてから、ボード選択画面でC下を押してからAボタン。


TIME 0'38"18
33 km/
DAMAGE
1st
G
1
S

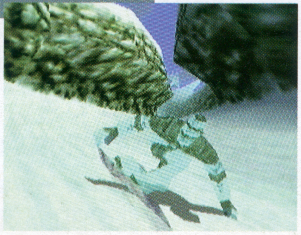
◆ペンギンボードといいながら、そのまんまペンギンに乗っている。コンティニューアイコンもペンギンになっているぞ

クリスタルボーダー

マッチレースのエキスパートをクリア後、キャラ選択画面の「速水あかり」の所で、C左を押してから決定のAボタンを押す。


You Win!
BEST TIME 1'15"80

◆まずはマッチレースのエキスパートをクリアする。最終面のライバルがクリスタルだ



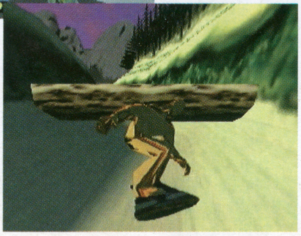
◆はやりのすけすけスケルトン。マックススピード117キロの平均的ボーダー。ただし当たりには弱い

メタルボーダー

クリスタルボーダーを使って、マッチレースのエキスパートをクリアし、「木町剣介」の所でC上を押してからAボタン。

You Win!
Level Cleared
New Record
TIME 1'16"26
BEST TIME 1'15"80

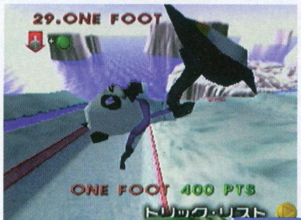
◆1度マッチレースのエキスパートをクリアすると、最終面のライバルがメタルになる。とりあえずそいつに勝とう



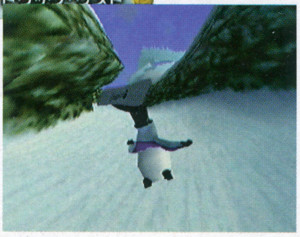
◆情景の色を体に映し込むメタル。最高速122キロで、安定性、加速性に優れる。当たりにも強い最強のボーダーだ

パンダ頭ボーダー

初期段階からロムに記録されているタイムや得点を全てぬりかえた後、「ディオン・ブラスター」の所でC右を押してからAボタン。


29.ONE FOOT
ONE FOOT 400 PTS
トリック・リスト

◆パンダ頭のボーダーにしかできないトリックがある。それにしてもペンギンボードがよく似合いますなぁ



◆パンダ頭にだけ可能なフリップ系（宙返り）のトリック。これをやってみたかった人、結構いるでしょ。おためしあれ

特夢

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

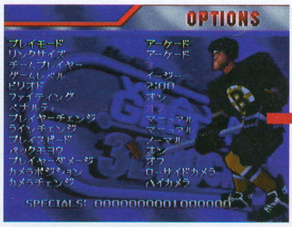
編集部／ドリテク隊

ドリームチーム&選手トレード

オリンピックでも活躍したNHL（ナショナルホッケーリーグ）の選手が実名で登場するこのゲームにビッグなドリテクが発見されたぞ。このドリテクを使うと、選りすぐりのオールスターチームが登場したり、選手のトレードをすることができたりしちゃうのだ。それぞれコマンド技なので、やり方はいたって簡単だ。オリンピックでも話題騒然だったチームカナダ（オリンピックの選手とはちょっと違うけど）も登場するぞ!!

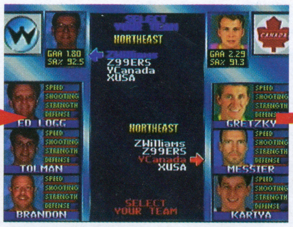
ドリームチーム

メインメニューからセットアップのオプションを選択。その画面で「Lトリガーを押しながらCボタンのRLLRLLRLL（R=右、L=左）」と押す。成功すると画面下に数字が出てくる。そしてゲームを始めると、チーム選択画面に「NORTHEAST」のリーグが登場。ドリームチームが選択できる。

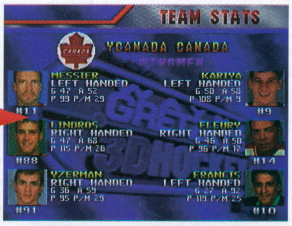


プレイモード　アーケード
リンクサイズ　アーケード
チームプレイヤー　3
ゲームレベル　イージー
ピリオド　2:00
ファイティング　オン
ペナルティ　オフ
プレイヤーチェンジ　マニュアル
ラインチェンジ　マニュアル
プレイスピード　ノーマル
パックキヨウ　オン
プレイヤーダメージ　オフ
カメラポジション　ローサイドカメラ
カメラチェンジ　ハイカメラ
SPECIALS: 0000000001000000

⬆コマンドが成功すると、画面下にこんなふうに数字が出てくる


SELECT YOUR TEAM
NORTHEAST
GAA 1.80
SA% 92.5
ZWilliams
Z99ERS
YCanada
XUSA
GAA 2.29
SA% 91.3
SPEED
SHOOTING
STRENGTH
DEFENSE
ED LOGG
TOLMAN
BRANDON
NORTHEAST
ZWilliams
Z99ERS
YCanada
XUSA
GRETZKY
MESSIER
KARIYA
SELECT YOUR TEAM

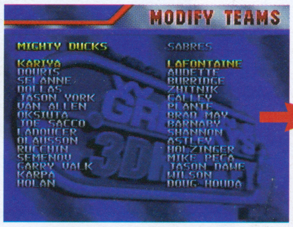
⬆このゲームを開発したチームウィリアムや、グレツキーが選抜した99ERS他が登場


TEAM STATS
YCANADA CANADA
MESSIER
LEFT HANDED
G 47 A 52
P 99 P/M 29
#11
KARIYA
LEFT HANDED
G 50 A 58
P 108 P/M 9
#9
LINDROS
RIGHT HANDED
G 47 A 68
P 115 P/M 26
#88
FLEURY
RIGHT HANDED
G 46 A 50
P 96 P/M 17
#14
YZERMAN
RIGHT HANDED
G 36 A 59
P 95 P/M 29
#91
FRANCIS
LEFT HANDED
G 27 A 92
P 119 P/M 25
#10

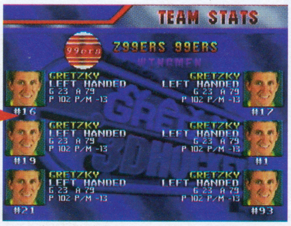
⬆チームカナダの面々。オリンピックでお馴染みのリンドロスやアイザーマンもいる

選手トレード

上と同じくオプション画面で「Lトリガーを押しながらCボタンのDDUUDDRRD（D=下、U=上）」を押す。そして、メインメニューからレコードを選択し、その画面でCボタンの上を10回押す。すると、MODIFY（修正）画面が登場し、選手トレードができる。トレード方法は右参照。


MODIFY TEAMS
MIGHTY DUCKS
KARIYA
DOURIS
SELANNE
DOLLAS
JASON YORK
VAN ALLEN
OKSIUTA
JOE SACCO
LADOUCER
OLAUSSON
RUCCHIN
SEMENOV
GARRY VALK
KARPA
HOLAN
SABRES
LAFONTAINE
AUDETTE
BURRIDGE
ZHITNIK
GALLEY
PLANTE
BRAD MAY
BARNABY
SHANNON
ASTLEY
HOLZINGER
MIKE PECA
JASON DAWE
WILSON
DOUG HOUDA

⬆この画面でチームの編成をすることができる。詳しい方法は右を参照に


TEAM STATS
Z99ERS 99ERS
GRETZKY
LEFT HANDED
G 23 A 79
P 102 P/M -13
#16
#17
#19
#1
#21
#93

⬆グレツキーだけのチームも編成可能。ちょっと気持ち悪いけどね…

1. 十字キーで自分のチームとトレードしたいチームを選択しAボタン。
2. 十字キー上下で自分（左側）のチーム、左右で相手（右側）チームの選手を選び、Aボタンで右の選手を左チームにコピーする。右チームを代える場合はBボタンを押す。
3. スタートボタンで終了。

注意：ドリームチームはフルシーズンでは使用不可。トレードで作ろう。

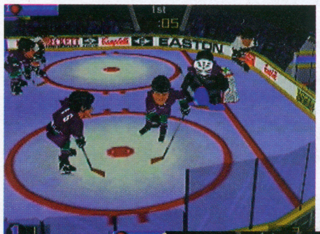
大夢

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

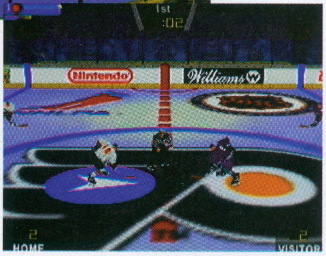
編集部／ドリテク隊

ジャイアント選手、タイニー選手など

超リアルなホッケーゲームが、超コミカルなゲームに早変わりしちゃうドリテクだ。海外のゲームにはよくある、お馴染みのデカ頭やチビ選手が登場。しかも、選手の体が大きくなると実況の声がトロくなり、選手がちっちゃくなると実況の声が早口になるぞ。やり方は、オプション画面で決まったCボタンを押しながらRトリガーを押すだけ。詳しい方法については下のやり方を参考にしてね。この技は試合中でも可能だよ。いやマジ爆笑。


1st
:05
EASTON

⬅ゴールとキーパーを比較すればその大きさがわかるでしょ。リンクが狭く感じるぞ。あっと言う間にゴール前だ


1st
:02
Nintendo
Williams
HOME
VISITOR

⬅こちらはチビ選手。広くリンクが使えるから、スイスイ抜くことができる。快感。それにしても実況がバカみたいでいいね

ボディーサイズ編

●バターボール選手
オプション画面でスペシャルオプション（オプション画面下に出てくる数字）の5番目の数字が1になるまでCボタンの上を押しながらRボタンを押す。

●ジャイアント選手
スペシャルオプションの4番目の数字が1になるまでCボタン左とRトリガーを押す。

●ミジェット選手
スペシャルオプションの3番目の数字が1になるまでCボタン右とRトリガーを押す。

●長細い選手
スペシャルオプションの6番目の数字が1になるまでCボタン上とRトリガーを押す。

ヘッドサイズ編

●ジャイアントヘッド
スペシャルオプションの1番目2番目の数字が01になるまでCボタン下とRトリガーを押す。

●ビッグヘッド
スペシャルオプションの1番目2番目の数字が10になるまでCボタン下とRトリガーを押す。

●タイニーヘッド
スペシャルオプションの1番目2番目の数字が11になるまでCボタン下とRトリガーを押す。

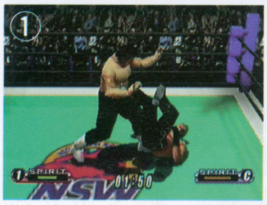
組み合わせ次第で
いろいろできるよ!

バーチャル・プロレスリング64　静岡県／nWo本郷さん

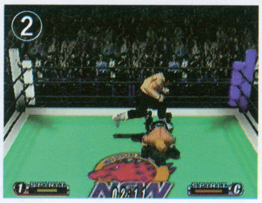
知ってるとお得な技を3つ紹介

友達との対戦の時などに、知っているとちょっと便利な技を3つほど紹介。①ダッシュしているときにLまたはRトリガーを押すと、ローリングする。②相手をハンマースルーで走らせてからLトリガーを押すと、寝ころんで帰ってきた相手をかわせる。③フォールや関節技などを決めているときにRトリガーを押すと、自分から技を解除することができる。

ロープ技のすかし

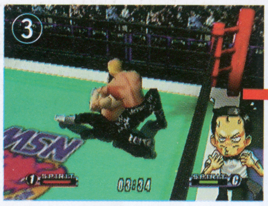


←走ってきていきなりころがる。立ち上がりざまに技を入れればフェイントに

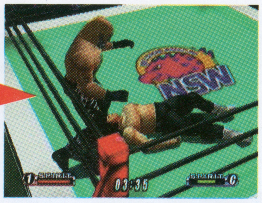


←相手の返し技を防いだりするのにきわめて有効。小技ながら対戦で活用したい

固め技はずし



→まだまだギブアップなんかさせてやんねぇぜって時に使える。もっと苦しめろ!!

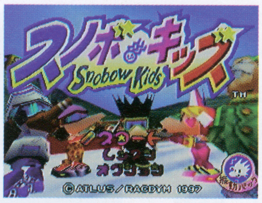


←もうすぐ「キレた」の状態になるときなんかにも使える。すぐに大技がはいるぞ

スノボキッズ　愛知県／ドドシさん

オールクリアのコマンド

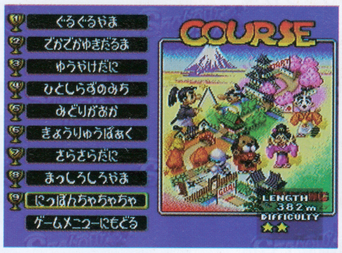
条件を満たさないと使えないキャラクターやステージが最初から使えてしまうドリテク。タイトル画面で下のコマンドを順に入力しよう。「ヤッホー」と声がしたら成功だ。クリアをしてなくても、条件に満たなくても、コントローラパックをさしていなくても、隠しキャラシノビン使用可能、全コース滑走可能、スペシャルボード使用可能になるのだ。


スノボ キッズ
Snobow Kids
©ATLUS／RACDYM 1997

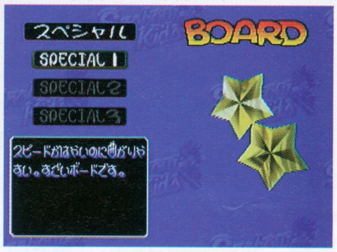
→この画面のときに、右のコマンドを入力する。成功すれば声が聞こえるぞ

3D下上、十字下上、
C下上、L、R、Z、
十字左、C右、3D上、B、
十字右、C左、スタート

3D＝3Dスティック、十字=十字キー、
C=Cボタン、L,R,Z,B=トリガー,ボタン


ぐるぐるやま
でかでかゆきだるま
ゆうやけだに
ひとしらずのみち
みどりがおか
きょうりゅうばあく
さらさらだに
まっしろしろやま
にっぽんちゃちゃちゃ
ゲームメニューにもどる
COURSE
LENGTH
382m
DIFFICULTY

←全てクリアした状態になっている。隠しキャラのシノビンも使えるよ

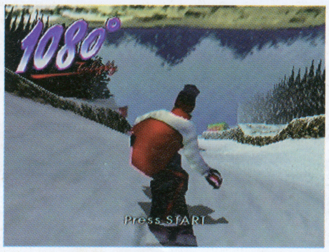

スペシャル
BOARD
SPECIAL1
SPECIAL2
SPECIAL3
スピードがはやいのに曲がりやすい。すごいボードです。

→いろんな条件をクリアしないと売ってもらえないスペシャルボードも使えます

1080°スノーボーディング　茨城県／根本卓哉さん

オープニングデモの視点変更

オープニングのデモが流れているときに、リプレイの視点変更操作と同じく「Cボタンの下を押してから十字キーの上下」を押すと、ズームインアウトを自由に変更することができる。

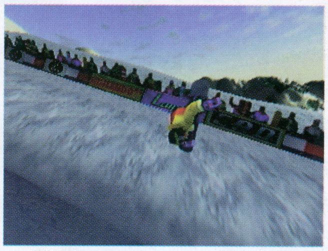

1080°
Press START

←リプレイ時の視点変更操作と同じ操作で視点が変更できる

1080°スノーボーディング　編集部／ドリテク隊

リプレイ中にスクラッチ

ハーフパイプのリプレイ中に、LRトリガーや3Dスティックの左右を入力すると、クールなスクラッチ（レコードをこする音）が出せる。スティック上下で音程も変えられるぞ。リズムに合わせてDJ気分だ。

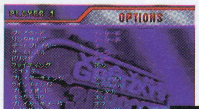


←音が出るのはハーフパイプのリプレイ。クールにスクラッチしようぜ

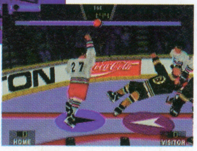
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー　編集部／ドリテク隊

格闘モード発見!?

ゲーム中のポーズ画面からオプションを選び、ファイティングの項目にカーソルをあわせる。そして、「Lトリガーを押したままCボタンのRLLRDUUDLRRLRL（L=左、R=右、U=上、D=下）」と入力。すると、ケンカだらけの試合が楽しめるぞ。


PLAYER 1
OPTIONS

←この画面で入力。成功すると、画面下に数字がでてくる

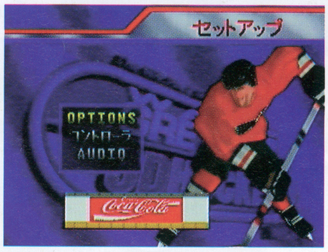

HOME
VISITOR

→ちょっとぶつかっただけですぐに乱闘。みんな気が短くなってるぞ

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー　編集部／ドリテク隊

広告看板が鑑賞できる

メインメニューのセットアップか、オプション画面でZトリガーを押してみよう。ボタンを押すたびに、リンクの広告看板がスクロールしてくるぞ。実在の広告なので結構楽しい。まぁ、アメリカ向けの広告だけどね。

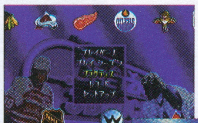

セットアップ
OPTIONS
コントローラ
AUDIO
Coca-Cola

←だれでも知ってるコカコーラの看板。君はいくつわかるかな

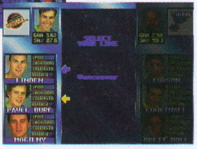
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー　編集部／ドリテク隊

2人でプラクティスモード

コントローラを2つ接続して電源を入れ、メインメニューのプラクティスにカーソルをあわせる。そして、1コンと2コンのAボタンを同時に押す。さらに、モードでも同じように同時にAボタン。成功すると、チーム選択で2人とも選べる。



←2つのコントローラで同時にAボタンを押す

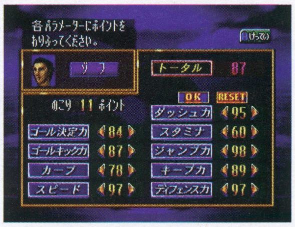


→成功すると、チームメイトとして2人プレイが

実況ワールドサッカー3　三重県／小林達彦さん

元イタリア代表ディノ・ゾフ登場

オプションの選手作成で、名前を「□□ゾ□□フ□□」（□は1文字空き）、ポジションをGK、顔を4/9ページの左から2番目にすると、初期トータル87（ボーナスを除く）の選手ができるぞ。この選手は元イタリア代表の名ゴールキーパーなのだ。

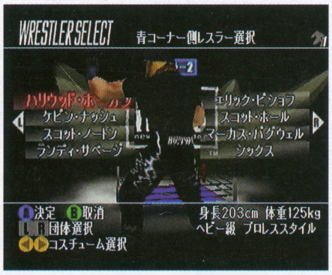

各パラメーターにポイントを
わりふってください。
けってい
ゾフ
トータル　87
OK　RESET
のこり 11 ポイント
ダッシュ力 95
ゴール決定力 84
スタミナ 60
ゴールキック力 87
ジャンプ力 98
カーブ 78
キープ力 89
スピード 97
ディフェンス力 97

↑1回でできない場合は何回か試してみよう。成功すれば写真のような選手ができるぞ

バーチャル・プロレスリング64　千葉県／大平憲明さん

選手を自由に鑑賞できる

プレイヤー選択画面で、3Dスティックの上下で選手のズームアップとアウトが、左右で選手の向きを自由に変えることができる。選手のコスチュームなんかを鑑賞するのにとっても便利なドリテクなのだ。

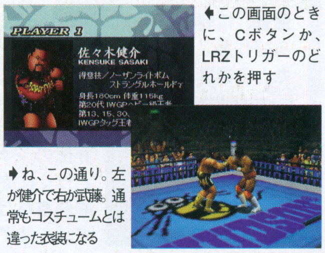

WRESTLER SELECT
青コーナー側レスラー選択
ハリウッド・ホーガン
ケビン・ナッシュ
スコット・ノートン
ランディ・サベージ
エリック・ビショフ
スコット・ホール
マーカス・バグウェル
シックス
A決定　B取消
L R団体選択
コスチューム選択
身長203cm 体重125kg
ヘビー級 プロレススタイル

←コスチュームを変えたりしながらじっくり観察しよう

新日本プロレスリング闘魂炎導　北海道／菊原晋作さん

選手のコスチュームチェンジ

エキシビジョン、またはIWGP選手権でゲームを始め、レスラー選択後の選手紹介画面の時に、Cボタンのどれか・Lトリガー・Rトリガー・Zトリガーのいずれかのボタンを押していると選手のコスチュームがチェンジするのだ。


PLAYER 1
佐々木健介
KENSUKE SASAKI
得意技／ノーザンライトボム
ストラングルホールドγ
身長180cm 体重115kg
第20代 IWGPヘビー級王者
第13、15、30、
IWGPタッグ王者

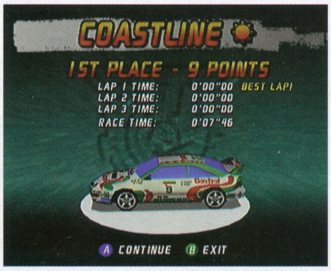
←この画面のときに、Cボタンか、LRZトリガーのどれかを押す

→ね、この通り。左が健介で右が武藤。通常もコスチュームとは違った衣装になる

トップギア・ラリー　福岡県／佐野龍介さん

レースしないで1位クリア

レースがスタートした直後に「十字キーの上、上、右、A、Cボタンの下、十字キーの右」と順番に押してみよう。するとレースが終了になり、1位でクリアすることができるのだ。これで一気にエンディング!?

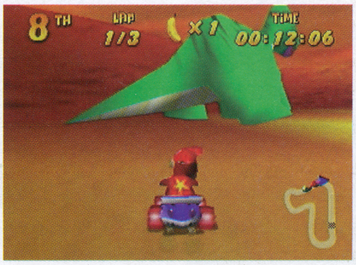

COASTLINE
1ST PLACE - 9 POINTS
LAP 1 TIME: 0'00"00 BEST LAP!
LAP 2 TIME: 0'00"00
LAP 3 TIME: 0'00"00
RACE TIME: 0'07"46
A CONTINUE　B EXIT

←ラップタイムをみればわかるとおり、1周もしないでクリアできる

ディディーコングレーシング　静岡県／チンカラホイ☆さん

恐竜が逃げる

ザウルスゾーンの「ゆうやけキャニオン」など恐竜のいるステージで、後ろから恐竜に近づいてみよう。すると、「ギャオー」という叫び声とともに恐竜が逃げていくぞ。レースにはならないけど。


8TH
LAP 1/3
x1
TIME 00:12:06

←逃げるといっても大したスピードで逃げるわけではないのだ

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●**超特夢**…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●**特夢**…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**大夢**…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**中夢**…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**いねむり**…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●**悪夢**…時価
- ●**おねしょ**…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順
早い者
勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax.03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

＜ハガキの書き方＞

❶10800°　スゲーボインデンナ

❷パンダ体ボーダーが登場
トレーニングモードでインバート系のトリックを1080回繰り返そう。すると、「ボンヨヨヨ～ン」という音がして、ボーダーの体がムチムチプリンのパンダに変身するぞ。ただし、1度変身してしまうと、たとえ電源を切っても2度と元に戻らないのだ。

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
速見　あこぎ（18）　P.N.雪板
電話03-1111-2222

©KEMCO　©1997ASMIC/The Man Breeze　©Nintendo　Trademark of Nintendo.©1997Rare.Game by Rare.Diddy Kong and Banjo characters Licensed by Nintendo.
©1997 HUDSON SOFT ©1997 新日本プロレス　©ATLUS 1997　1996 ATARI GAMES CORPORATION.ALLRIGHTS RESERVED.©1996NHL.NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION AND ARE USEDUNDER LICENSE,BY ATARI GAMES CORPORATION.MIDWAY IS A REGISTERD TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC.

N64新作ソフトカタログ

今月もパワー全開のソフトカタログ。4月以降は、任天堂ソフトに発売動向もふくめた動きがありそうな予感。詳しくは次号以降にお伝えできそうだが、より正確な発売予定時期や、これまで新情報がごぶさたしてたタイトルの情報も、入手しやすくなることを期待する春の日々なのだ。

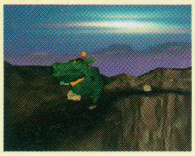
アイコンの見方

RPG	…ロールプレイング
ACT	…アクション
格闘ACT	…格闘アクション
ADV	…アドベンチャー
SLG	…シミュレーション
PUZ	…パズル
SHT	…シューティング
SPT	…スポーツ
TAB	…テーブル
RAC	…レース
ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂　未定

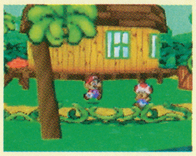
最近、情報の到達がにぶくなったような感のある当作品。64DDの発売時期もまだまだ不透明だとの業界内での見方もあるので、じっくり腰をすえて仕上げているといったところか？糸井氏のシナリオ自体はとっくに完成してるし、開発自体はかなり進んでいるはずなのだが…。



スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂　未定

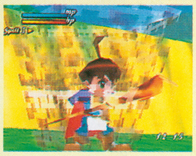
マリオファミリー以外の前作のキャラたちは登場しないもよう。続編というよりは、ペラペラになったキャラをはじめ、音楽からストーリーまですべてぬりかえた全く新しい作品になるのだ。CMも早い段階から流すそうなので、そちらのほうも楽しみなんだよね。



エルテイル（仮） RPG

イマジニア　98年春予定

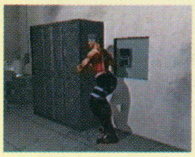
アメリカの任天堂ゲーム専門誌『NINTENDO POWER』では、最新画面が公開されていた。セントランド島から船にのるシーン、悪役の魔法使いに見える新キャラなど、物語の展開に大きく関係しそうな画面があった。日本での新情報は少ないが開発は順調のようだ。



HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ　未定

新作情報が出なくて幾久しく…。なかなかゲームの全容が見えてこないんだけれど、格闘要素を持ったRPGと推測される。戦略的なバトルが楽しめそうなんだけど、これは同じくコナミのPS『メタルギア・ソリッド』とあい通じるところがあるかも。発売未定も同じだし。

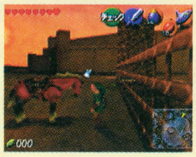


※画面は開発中のものです

ゼルダの伝説 時のオカリナ ACT DD

任天堂　カセット版/98年4月下旬
64DD版/未定

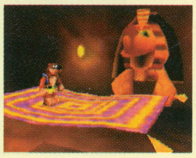
残念ながら発売が少々ずれこみそう…。最高の作品にするために…としてもやっぱりつらいね。でも絶対に期待を裏切らない内容であることは確かなので「ものすごくインタラクティブで情緒豊かなゲームになります」という宮本さんの言葉を胸に、待とう。詳しくは次号で。



バンジョーとカズーイの大冒険 ACT

任天堂　98年4月

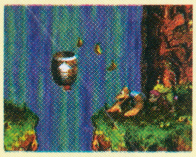
インターネットから入手した情報によると、アメリカでの発売日は6月29日だとか。任天堂からの情報によると、ゲームの開発はアメリカ版が先行しているとのこと。ということは、日本発売予定の4月っていうのはほぼ確実に遅れそうなカンジ…。うーん、残念。



ウルトラドンキーコング（仮） ACT

任天堂　未定

ファミリーコンピュータの時代から数えていく年月…。レア社が開発を手がけたSFC版『スーパードンキーコング』では「史上最高画質」との賞賛も与えられたっけ。ファンも多く期待度も高いゲームがスーパーからウルトラに進化して登場。っていっても全然情報ないけど。

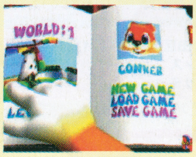


※画面はSFC版です

コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂　未定

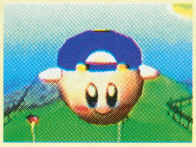
『ブラストドーザー』『ゴールデンアイ』『ディディーコングレーシング』、そして『バンジョーとカズーイの大冒険』を開発しているレア社が制作中のACTアドベンチャーゲーム。97年6月のアメリカのゲームショウ（E3）で遊ぶことはできたんだけど…。新情報はいまだなし。



カービィ64（仮） ACT

任天堂　未定

海外で先行発売されたスーファミ版のカービィが日本でも発売されるけど、N64版の開発はどうなってるんでしょう。開発のHAL研のコメントによると、初期に開発していたレースっぽいゲームから大幅に変更されているとか。新生カービィが登場してくれるのはいつかな。



©1998NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI ©1998Nintendo.Game by INTELLIGENTSYSTEMS. ©1997Imagineer Co.,Ltd ©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©1998Nintendo/Rare.Game by Rare.
©1996Nintendo ©NINTENDO/HAL LABORATORY Inc. ©1998 KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©CULTURE BRAIN ©1998HUDSON SOFT

スーパーマリオ64-2（仮）

ACT
DD

任天堂　未定

N64と同時発売だった『スーパーマリオ64』はカセットで64M。DDだと容量も大幅に増えるし、書き込みもできるので、マリオシリーズもさらに変身するかもね。次は待望のルイージも登場するといいんだけど。開発の宮本さんは、登場させたいって言ってたぞ。

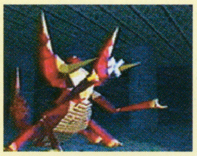
※画面は前作のものです

悪魔城 ドラキュラ3D（仮）

ACT

コナミ　未定

なぜか海外のインターネットでは新画像が出ているのにも関わらず、本家日本では新リリースなしの謎のソフト。その画像から推測させてもらえば、グラフィックはかなりキレイ。城の内部などの濃淡がはっきり出ていて、より不気味な雰囲気を味わうことができそうだ。

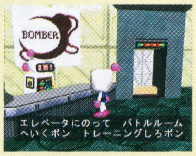

※画面は開発中のものです

ボンバーマンヒーロー
〜ミリアン王女を救え！〜

ACT

ハドソン　98年4月30日

今回紹介したようにラスボスのバグラーがとうとう復活するようだ。それもどんどん進化して強くなるボスみたいなんだ。ボンバーマンがいくら変身できるからって、パワードギアをつけるだけ。バグラーに勝つには、プレイヤーが進化しなければばいけないってことかな？



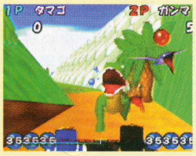
NEW

爆球！爆裂！新登場！！
ビーダマン64（仮）

ACT

ハドソン　98年夏

コロコロコミックで連載中のビーダマンが、N64でも大暴れ!ビーダモードでは、早撃ちやダンシングターゲットを狙う10種類の競技でシューティングの技を競い合え。襲いくる恐竜との決戦、トロッコに乗っての大活劇など、内容もバリエに富んでるぞ。最大4人同時対戦も可能だ。

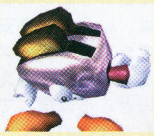


TONIC TROUBLE

ACT

Ubiソフト　未定

フランスのUbiソフトが開発するアクションゲーム。地球に落っことしちゃった有害物質を回収するために宇宙人のエドが活躍する痛快なアクションゲーム。登場するキャラクターが一風変わっていて、ちょっとオシャレ。現在日本向けにキャラデザインを変更中だとか。

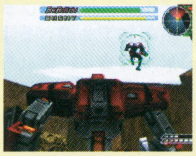

※画面は海外版です

ラストレジオンUX（仮）

格闘
ACT

ハドソン　未定

最近全く情報がこないこのソフト。マスコミ向けに公開しているハドソンの発売予定リストからも名前が消滅してしまった。「開発を中止した訳ではないが、大きく作り直しているので、発売はいつになるかわからない」とハドソン。う〜ん、期待してるのに残念だ。

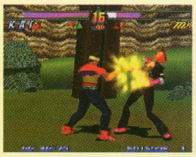


G.A.S.P!! 〜Fighters' NEXTream

格闘
ACT

コナミ　98年3月26日

8人の既存のキャラで一通り楽しんだら、次はオリジナルキャラを作ってトレーニングさせてもらいたい。これがまたハマる。なぜなら既存の8キャラから好きな技を伝授できるので、結構、複雑な技のコンビネーションが楽しめるからなのだ。鍛えて友達と対戦させようぜ。



NEW

RAKUGAKIDS（仮）

格闘
ACT

コナミ　未定

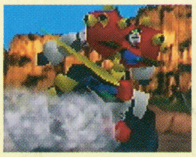
これまた海外のインターネットでは画像を見れるものの、日本では見れないソフト。現在開催中の東京ゲームショウではビデオ出展されているので、興味のある方はそちらへ。薄っぺらい妙なキャラが妙な技で戦う格闘ゲームで、画面の雰囲気とかはとっても楽しそうだぞ。

スーパーロボットスピリッツ

格闘
ACT

バンプレスト　98年春

スーパーロボットたちが地球の運命をかけて闘う対戦格闘ゲーム。テレビで放送されるCMでは、あの水木一郎さんと影山ヒロノブさんが歌うCMソング「鋼の魂」が流される。もー、これだけでも涙ちょちょぎれどぼじでどぼじで状態である。詳しくは紹介ページを見てね。

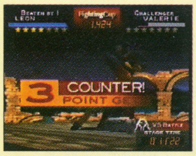


ファイティングカップ

格闘
ACT

イマジニア　98年春予定

アメリカでは、『ファイターズデスティニー』のタイトル名で、すでに発売中。本誌でも注目していたユニークポイントシステムには、アメリカでも評価が高いよう。日本でもいつ発売されてもおかしくはないが、さらなる磨きこみでゲームの完成度を上げているようだ。

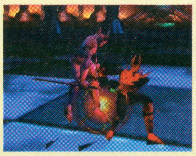


スペースダイナマイツ

格闘
ACT

ビック東海　98年3月27日

先行発売されているアメリカ版にはなかったパワーゲージが、日本版にはある。パワーゲージが貯まったときに、いくつかのボタンを同時押しすると、6〜9ヒットのスーパーコンボが炸裂するのだ。一発逆転ができるから、対戦の駆け引きもさらに面白くなっているぞ。

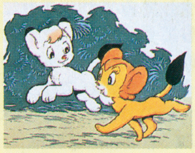


ジャングル大帝

ADV?

任天堂　98年秋

昨年11月の時点で最初の3ステージができていて、全体として50%くらいの開発度とのことだった。でもその後の情報が何もないところをみると、もしかして書き込み自在な64DD版ってことでは…? もしそうなら、ストーリー展開にとっても広がりが出てきそうな気がしない?


※画面はイメージイラストです

はみだしクン　『オウガバトル』のN64版が制作されていることは以前もお伝えしたが、水面下ではかなり制作が進んでいるもよう。情報の正式なリリースから一挙に発売へとなだれこむかも!?

©今賀 俊・小学館・TAKARA ビーダマンは（株）タカラの商品です©1998KONAMI ALL RIGHT RESERVED © 葦プロ © 創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 © 東映©BANPRESTO 1998
©1997Genki Co.,Ltd ©1997Imagineer Co.,Ltd ©KRONOS™©DIGITAL ENTERTAINMENT INC.©Nintendo © 手塚プロダクション

はみだしクン

任天堂から、某有名RPGが早ければ夏に発売されるというウワサ。そのタイトルがまた意外や意外…。でもまだヒミツ、ごめん。公式情報の公開を楽しみにしててね

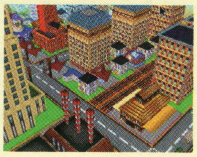
金田一少年の事件簿（仮） ADV

ハドソン　98年

期待しているみんな、ごめん。まだ誌面でお伝えできる情報はありません。でも開発は順調に進んでいるとのこと。64DD対応版になりそうなフンイキなので、発売できるのは早くて夏以降か。もちろんストーリー的にもこれまでにない仕掛けやアイデアが期待できそうだよ。

シムシティー64（仮） SLG DD

任天堂　98年夏

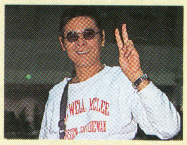


64DD同時発売ソフトの最有力候補。任天堂版の『シムシティー』は街の中に入り、住民の声を聞いて街づくりに生かしていけるぞ。自分の作った街を肌で感じることができる作品になるわけだ。『マリオアーティスト』で作ったデータをゲームの中に取り込むことも可能になる？

キャベツ（仮） SLG DD

任天堂　未定

「ある生き物を飼うセットを買った形にする」という期待の育成SLG。プレイヤーが作る環境によって、異なったキャラが現れるんだって（DDだから友達のキャラを借りることもできるぞ）。制作に関してはまだ実験段階なので、画面公開はもう少し先になりそう。

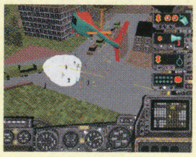


※写真は糸井さんご本尊です

シムコプター64（仮） SLG

マクシス　未定

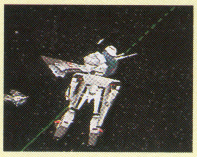
『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるし、『シムコプター』単独でも遊べるようになるらしいぞ。採用されるメディアはどうやらカセットというウワサもあるのだが。



※画面はパソコン版です

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） SLG

トミー　未定



おなじみ『超時空要塞マクロス』のフライトシミュレーター風シューティングゲーム。開発元はアメリカのGAMETEK社。ほんとに出るのかということに関しては、いろいろ不安をかきたてるニュースもあるが…、とりあえず今のところは信じて待つしかないのだ！

走れ!! ボクの馬（仮） SLG

カルチャーブレーン　98年6月

登場するキャラ（馬）と楽しく会話しながら育てたりレースの作戦を練ったりと、和気あいあいタイプの馬ゲーになりそう。と、いうと○△□☆を思いつく人もいるかもしれないが、某有名馬キャラの起用を前提に開発に乗り出しているそうだ。その後の情報は今のところナシ。

フライトシミュレーター（仮） SLG

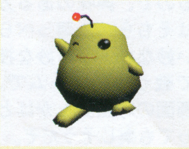
ビデオシステム　98年

『ソニックウィングス』を送り出したアメリカのパラダイム社が送る本作品。6月には、なんとアメリカで行われる航空ショーにあわせて、そこで展示するそうだ。てことは飛行機そのものにもかなりのこだわりをもった、本格的なフライトSLGであることが予想されるね。

おねがいモンスター SLG

ボトムアップ　未定

今月は新しいキャラクターとモンスターが公開されて、ゲーム開発は順調にすすんでそうだ。もうすぐすると実際キャラの動いている姿がみれるかもしれない。本誌に応募してくれたモンスターがゲームにたくさん登場できるように、担当者はボトムアップと交渉中。



※画面はイメージイラストです

バイオテトリス PUZ

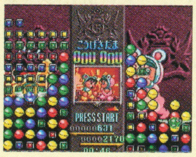
アムテックス　98年3月

昨年11月の任天堂スペースワールド会場で急遽登場したナゾのゲーム。内容はタイトル通りテトリスだが、落ちてくるブロックが従来のテトリスとは若干違っているようだ。残念ながら正式リリースはまだ編集部に届いていない。なので3月発売は…ほぼなさそう。ゴメン。

進め！対戦ぱずるだま ～闘魂！まるたま町～ PUZ

コナミ　98年3月26日

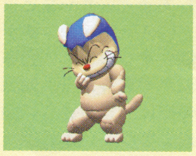
『ゴエモン』に引き続き、このソフトはオープニングで歌を歌います。歌っているのは超人気声優さんなので、声優ファンならそちらもチェックしてみてね。それにしても、1度ハマると朝までプレイしちゃいそうな中毒パズルソフトなので、いくら春休みでもほどほどにね。



忍たま乱太郎チャレンジパズル64 PUZ

カルチャーブレーン　98年4月末

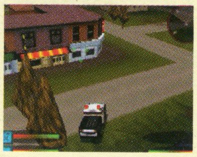
いまさら説明するまでもないだろうが、NHKで放送中の人気アニメのキャラクターを使ったゲームだ。どうやらこのゲーム、実はパズルゲームだったことが判明。それも落ち物とかじゃなくて、絵あわせタイプのパズルらしいぞ。さらに詳しいことはわかり次第お伝えします。



ボディーハーベスト（仮） SHT

任天堂　未定

人肉を求めて飛来したエイリアンが時間軸を移動しながら地球人を襲っている。君の任務は、130種にも及ぶマシーンを駆使してエイリアンを撃退することだ。タイムパラドックスを防ぐために、その時代に合わせた武器を使用せよ。なお、発売日の情報は一切ない。



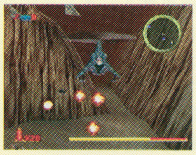
※画面はUSA版です

©1997HUDSON ©金成陽三郎/さとうふみや 週刊少年マガジン ©講談社/TYO ©1997Maxis Inc.Licecsed by Maxis.Game developed by Nintendo/HAL Laboratory Inc. ©1996Bigwest ©1996TOMY ©1996 Game Tek,Inc All rights reserved.Developed by Game,Inc. ©VIDEO SYSTEM 1998 ©BOTTOM UP ©Nintendo/DMA DESIGN LTD. ©KEMCO ©BULLFROG PRODUCTIONS/Imagineer.Co.,Ltd ©1997 Genki Co.,Ltd

ブレードアンドバレル　SHT

ケムコ　未定

プレイヤーは、ヘリコプターか戦車のどちらか好きな方を選択してステージをクリアしていくシューティングゲーム。戦車対ヘリ、ヘリ対ヘリの4人対戦もできる。本誌創刊当初96年末に発売される予定だったが、大幅なシステム変更の為発売を延期。以降の新情報はない。



ナイフエッジ(仮)　SHT

ケムコ　未定

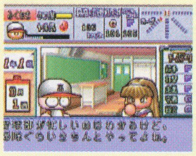
スペースシャトルから出撃する1機のヘリコプター。プレイヤーはそのヘリを操って敵と交戦していく。イメージ映像によるとプレイヤーが操作するヘリに向かって地上からエイリアンのような奴等が攻撃を仕掛けていたが…。昨年6月のE3以降、情報は伝わってこない。

※画面はイメージCGです

実況パワフルプロ野球5　SPT

コナミ　98年3月26日

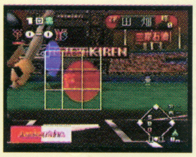
いや、マジで今回のサクセスはおもしろいって！最初は難しいんだけど、ある程度選手を作ると、実はとってもいいことがあるのでした。そうするとガンガン選手を作っていけるようになるぞ。しかもオールA選手だって夢じゃない!! 64ドリームチームと対戦してみないか？



超空間ナイター プロ野球キング2　SPT

イマジニア　未定

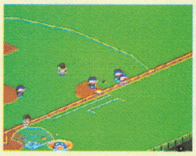
顔パーツを選んで作るキャラエディットや親切設計のミートカーソルなど、新要素が楽しい『プロキン』第2弾。発売は夏以降ということがありそう。なぜなら、夏に発売が予定されているハードに対応するかもしれないからなんだ。それに関する詳しい情報はまだおあずけ。



ウルトラベースボール実名版64　SPT

カルチャーブレーン　98年7月中旬

消える魔球に秘打、まるで往年の野球マンガを思わせる「ウルトラモード」が愉快な野球シリーズ。N64版も夏頃に登場予定だが、今のところ新情報はなし。今度はどんな個性的なオモシロさを見せてくれるのかな。ちなみに編集部ゲーマーのアンドレは前作からのファンだ。

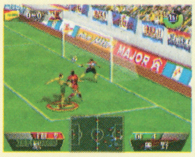


※画面はSFC版のものです

実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮）　SPT

コナミ　未定

ワールドカップまであと半年をきった。我が日本代表の初戦の相手はアルゼンチン。相手にとって不足はないが、このゲームで実際の選手たちの能力を自分の手で見てみるのも研究になっていいかも。特に呂比須ワグナーは、今回の目玉とも言える選手。彼に注目しよう。



SNOW SPEEDER　SPT

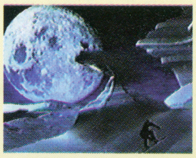
イマジニア　98年春予定

ライバルソフトが抜群の出来のため発売を遅らせているようだ。スキーとスノボ両方が楽しめるこのソフトはかなりのスピード感をもっていたが、春の発売に間に合わなければ、来年の冬まで発売が伸びるということもあるかも。だって真夏にスキーって季節感ないもんな〜。

キングヒル64 エクストリームスノーボーディング（仮）　SPT

ケムコ　98年夏予定

『ツイステッドエッジスノーボーディング』のタイトルが変更された。選択するキャラクターによって目的やストーリーが違ってくるなど、物語性に富んだ作りになるらしい。編集部でもいまだにイメージ以外の実際のゲーム画面を確認していないのだが…。

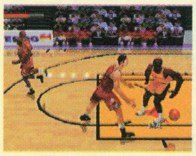


※画面はイメージCGです

NBAバスケットボール(仮)　SPT

任天堂　98年7月予定

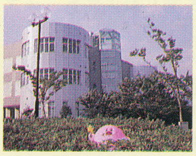
任天堂がバスケゲームにも進出。昨年のスペースワールドではプレイできたが、新情報はまだなし。FC時代はSPTゲームを精力的に作ってきた任天堂のノウハウと、開発しているバスケの本場、アメリカとの強〜いつながりが、劇的なプレイシーンを再現してくれるはずだ。



ゴルフ(仮)　SPT

任天堂　未定

HAL研自慢の「動体の計算処理」を駆使。本作で実際にボールを動かす実験をし、それをカービィの動きに応用してたんだけど、カービィも作り直し中なので、カタチになって出てくるのはもう少し先か。登場キャラもマリオなのか、リアルなプレイヤーなのか、気になるところだ。

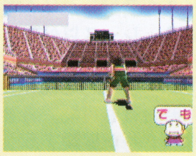


※画面はHAL研本社です

Let's スマッシュ　SPT

ハドソン　98年春

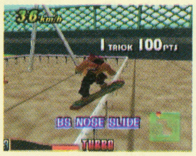
今月もあいかわらず新しい情報がないこのゲーム。東京ゲームショウでは何らかの情報が公開されるとうれしいのだけど…。とにかく着せ替えモードが気になってしかたない担当者わたるともっちー。テニスはいいから着せ替えだけ別のゲームにして発売してもいいよん。



エアーボーダー64　SPT

ヒューマン　98年3月27日

西暦2064年の世界を舞台にしたスポーツゲーム。エアーボードというのは現在のスケートボードやスノーボードが地表50センチぐらいのところを浮いて走るようになったもの。ゲームモードは数種類あるが、いずれもトリックの得点を競うものでレースモードはない。



はみだしクン

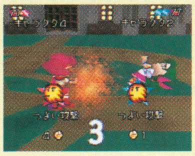
コナミが3Dシューティングゲーム『ディアブルー』を開発中との情報を、アメリカのホームページでキャッチしたぞ。日本での発売日ほか詳細はまだおあずけだ

©1997 Imagineer Co.,Ltd　（社）日本プロ野球機構・プロ野球12球団公認ゲーム ©'The NBA and indivodual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks and copyrighted designs.and/or otherforms of entellectual poperty that are the exclusive property NBA Prooerties.Inc.and the respective NBA member teams and may not be used,in whole or in part.Without the prior written consent of NBA Properities,Inc.

キラッと解決！ 64探偵団 TAB

イマジニア　98年春予定

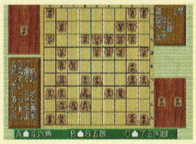
小林君はとうとう64探偵団の本部「パンドラの箱」潜入に成功した。どうやらすでに64探偵団は9割方出来上がっているようだ。だが発売がいつになるのかまだ不明。というのも「パンドラの箱」を操るさらなる組織があったのだ。それは一体･･･？　小林君の調査は続く･･･。



森田将棋64 TAB

セタ　98年4月予定

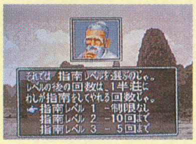
発売時期もほぼ確定。定番モードに加えて自慢の通信サービスでは、日本全国どこに住んでいる人とも通信対局が楽しめる。ネックになりそうな利用料金も、定額料金の導入が予定されているから、さらにお手軽なものになるぞ。将棋ファンは必見。



プロ指南麻雀「兵」 TAB

カルチャーブレーン　98年6月

ファミコン版からのシリーズ麻雀。N64版は麻雀ソフトのNO.1を目指して、かなり気合い入れて作ってるとのことだ。麻雀ソフト史上最高の思考ルーチンを駆使し、最強のプロ雀士たちを若手も含めて起用するとのことなので、麻雀ファンには必見の作品になりそうだね。



それでは　指南レベルを選ぶのじゃ。
レベルの後の回数は、1半荘に
わしが指南をしてやれる回数じゃ。
指南レベル 1 －制限なし
指南レベル 2 －10回まで
指南レベル 3 － 5回まで

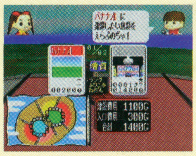
※画面はSFC版のものです

NEW

爆笑人生64 めざせ! リゾート王 TAB

タイトー　98年秋

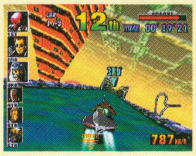
タイトーの「人生劇場」シリーズのN64版。プレイヤーはリゾート会社の社長になって、土地を買収してホテルやお店をたてつつ他のプレイヤーよりはやく目標の金額を稼ぐことをめざす…というモノポリータイプのボードゲームだ。駆け引きとサイコロ運がキメテ！



F-ZERO X RAC

任天堂　98年6月予定

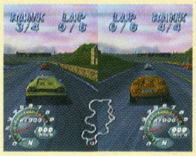
時速1000km/hを越える超高速のバトルはコースを覚える云々よりも、まずは慣れるところから始めないとダメそうだ。しかもコースもねじれあり、天地逆転ありなど前代未聞のコースも登場する。6月に発売が予定されてるが、制作が順調にいけばもっと早く遊べるかもね。



スーパースピードレース64 RAC

タイトー　98年5月29日

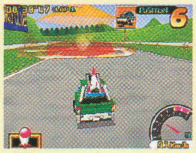
発売日と価格も正式に決定。なかなかリアルなマシンの動きが特徴的なこのゲーム。本物のランボルギーニのデータを入手し、かなり綿密にシミュレートしたようだ。今月号ではこのゲームを開発したタイタス社のサミール氏のインタビューもあるのでそっちも見てね。



チョロQ64 RAC

タカラ　98年7月

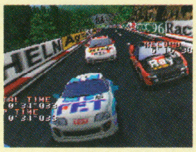
タカラの看板商品のひとつ、「チョロQ」のゲーム版。かわいいチョロQの走り回る姿と、アイテムを使ったレースの駆け引きの面白さを期待したいところだね。PS版の『チョロQ3』も、売れ行きは好調らしい。ここは一発N64版も、がんばってもらいたいもんです、ハイ。



レブ・リミット RAC

セタ　98年夏

残念ながらまた発売が伸びてしまった。マシンデザインやコースレイアウトなどをブラッシュアップしたり、監督制などといったゲームシステムそのものにも手直しをしているようだ。発売が待ち遠しいけど、作品に磨きがかかることを期待して、もう少しガマンだ。



レースゲーム（仮） RAC

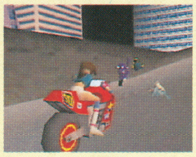
ビデオシステム　98年

エントリー以来、全くなんの情報もなかったナゾのソフト。一体どんな「レースゲーム」なんだろう？　春の東京ゲームショウでは、もしかしたら展示できるかな…という情報もあるので、やっとその正体がつかめる日が来るかも。ヨーロッパでは前評判がかなりいいらしいぞ。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ　未定

浮遊生物「キャバリー」に引っ張られ、空中を疾走する近未来的な雰囲気ただようレースゲーム。レース中に攻撃してくる敵とのバトルも繰り広げられる。昨年の冬に公開された画像を最後に、ずいぶんごぶさたしている感のあるこのソフトだが、今はどうなってるんでしょ。

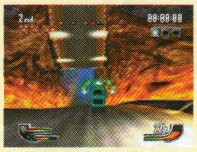


NEW

エクストリームG RAC

アクレイムジャパン　98年夏予定

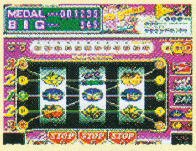
驚異のスピードで突っ走るバイクレース。コース上に落ちているアイテムを入手すれば、ターボをかけたりバリアーを張ったり、ミサイルを発射したりもできる。レース以外のモードも豊富に用意されていて、もちろん4人同時対戦も可能。過激なバトルが展開する。



実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー　未定

本物のパチスロを作っているサミーの作品だけに、実際に打っている実感ありまくりのはず。お店での実戦を目指す人にも、純粋にパチスロを楽しむ人にも、オススメの作品になりそうだ。去年の秋頃、順調に作っているというウワサを聞いて以来、新情報は残念ながらナシ。



※画面はSFC版のものです

はみだしクン

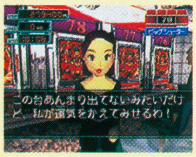
アメリカで発売中、編集部でも超好評を博したサッカーゲーム『FIFA ROAD TO WORLD CUP 98』が日本でも4月24日に発売することが決定（発売元・EA V）！ 詳しくは次号で紹介するからね

©1997NBA Properties ,INc.All rights reserved" ©HUMAN 1998 ©SETA CORPORATION ©RANDOMHOUSE INC. ©NIHON SYOGI NETWORK ©JAPAN SYOGI ASSOCIATION ©TITUS-1997/TAITO CORP. ©TAKARA CO.,LTD.1998 ©JAPAN SYSTEM SUPPLY @Extrmre-G&©1997,1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved. ©SETA CORPORATION

パチンコ365日 ETC

セタ　98年5月

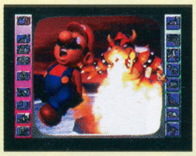
1年を通してのパチンコの勝ち負けを競うこのゲーム。台は、手打ち式から最新デジタルまで揃っていて、本格的なシミュレーションが楽しめる。時間ごとにでたりでなかったり、給料日近くの日はでなかったりと、流れを読むことも大切。本物のパチンコより難しいかもね。


この台あんまり出てないみたいだけど、私が運気をかえてみせるわ！

マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮） ETC DD

任天堂　98年7月

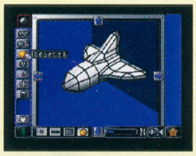
SFC版『マリオアーティスト』のバージョンアップ版ともいえるこの作品。基本のお絵かきモードは今回は4人同時でも楽しめるぞ。3D（立体）画像も2D（平面）でデザイン可能だ。お楽しみのハエタタキゲームもパワーアップして健在。マリオはじめキャラデータも豊富だ。



マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮） ETC DD

任天堂　98年7月

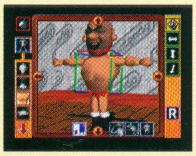
このソフトの基本になってるのは、プロのCGクリエイターも使用している「ニチメングラフィックス」のモデリングエンジン。本格的なポリゴン＝立体画像が僕らにもカンタン・手軽な操作で楽しめちゃうっていう夢のような作品なのだ。サンプルデータももちろん豊富。



マリオアーティスト タレントメーカー（仮） ETC DD

任天堂　98年7月

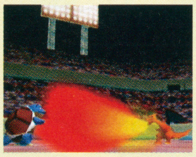
友達やキミの顔をゲーム画面にとりこんで、自在に変形して遊んでしまおう。作ったキャラはまるで生きてるみたいに動かせちゃうぞ。今のところ、空手やミニゲーム、ファッションショーなんかも楽しめることは分かっているが、他のいろんな遊び方も楽しめるといいよね。



ポケモンスタジアム ETC GB+DD

任天堂　98年6月

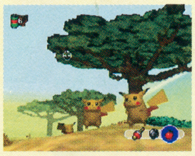
『ポケモン金・銀』の発売が延期されただけにこの『ポケスタ』に超期待！ だって、ポケモンが3Dになるって聞いただけでワクワクするもんね。発売はどうやら夏のポケモン映画にあわせて…、という感じがするんだけど、大きなシステム変更があるかも。続報を待て！



ポケモンスナップ ETC DD

任天堂　98年秋

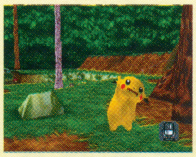
のんびりした気分で楽しめそうなこのソフト。登場するポケモンはいろんなところでいろんな仕草をしているとのことで、全く同じ写真は2枚ととれないということ。だから、友達と撮った写真を見せあうと、よりいっそう楽しめるかもしれないね。発売は今年の秋予定だ。



ピカチュウげんきでちゅう（仮） ETC

任天堂　未定

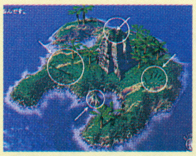
ピカチュウとマイクで会話しながら遊ぶゲーム。マイクを使って言葉のやりとりをするのは、本当に生き物と対話しているみたいなんだ。君だけの64で君だけのピカチュウに会えるっていうのもいいでしょ。家族みんなで楽しめるソフトだけど、マイクの取り合いはやめよう。



巨人のドシン（仮） ETC DD

開発/パーラム（マリーガルプロジェクト）　未定

プレイヤーの操るキャラクターがどんどん大きくなっていくというこのゲーム。題して「大きな力・体験ゲーム」。山を作ったり削ったり、渡れなかった川をひとまたぎしたりと、大きくなればなるほどやれることが増えていく。でも、逆に転んだりすると大変なことに!? 独特の世界観が楽しみだね。

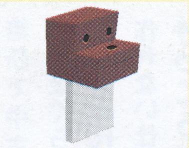


※画面はイメージイラストです

動物番長（仮） ETC

開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）　未定

とにかく気になるタイトルだよね、『動物番長』。これってまだ仮称なんだけど、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」のキーワードをもとに、『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』の伊藤ガビン氏ががっちりタッグを組んで開発に関わっているのだ。

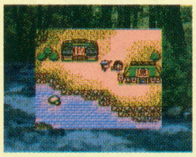


※画面はイメージイラストです

ぬし釣り64 ETC

パック・イン・ソフト　未定

制作現場に突撃取材！ 画面公開はもう少し先になりそうだけど、美しいマップ、とことんリアルさを追求した魚の動きにカンドーしてしまったのだった。遊びゴコロ満点のアイデアもふんだんにもりこまれるようだ。取材のもようは毎月新聞（P108～）でお伝えしているよ。



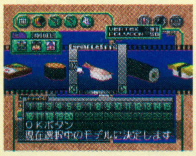
※画面はGB版のものです

デザエモン3D ETC

NEW

アテナ　98年春

FC時代から手軽におうちでシューティングゲームがつくれるツールとして人気の「デザエモン」がついにN64にも登場してしまったりするのだ。しかも今回は3Dポリゴンでキャラクターが作れてしまったりするからもう大変！ 人類はとうとうここまできてしまったのですよ。


ＯＫボタン
現在選択中のモデルに決定します

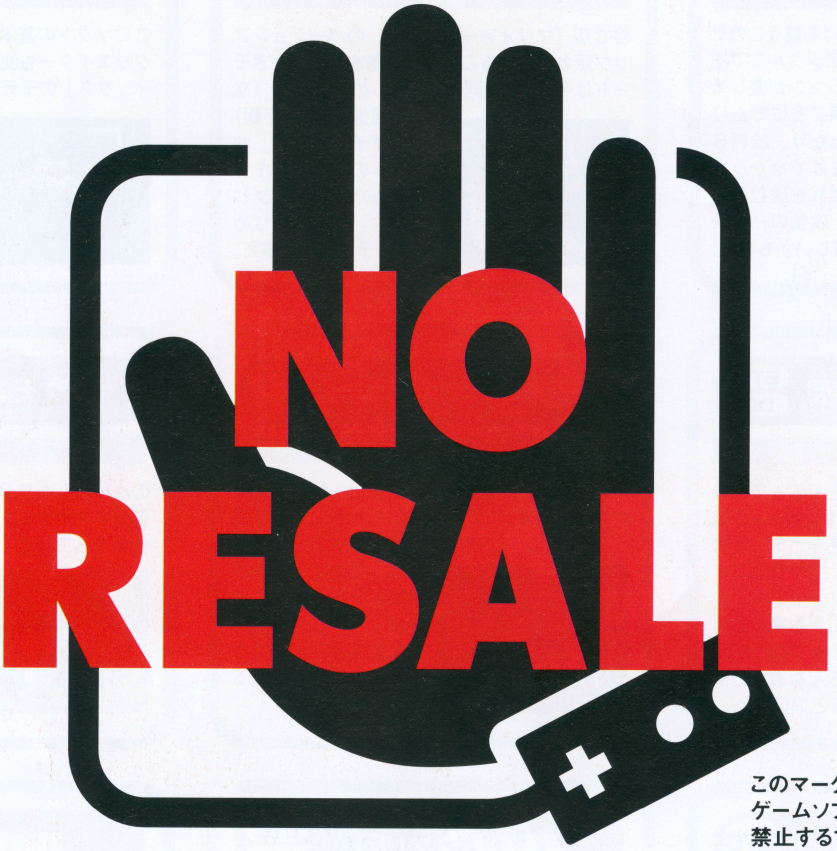
はみだしクン

日本システムサプライがDIABROタイプのネットワークゲームをN64版でも発売予定との見方あり。N64版の情報が入って来るのはネット版発売以降になりそうなので、早くて秋頃か？

©平和©1995,1996,1997,Nintendo /Creatures /GAME FREAK/1997Ambrella(MGM) ©Param(Marigul)©SaruBurunei.Co,Ltd.(Marigul)©Victor Interactive Software Inc.

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION
社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会

お願い。



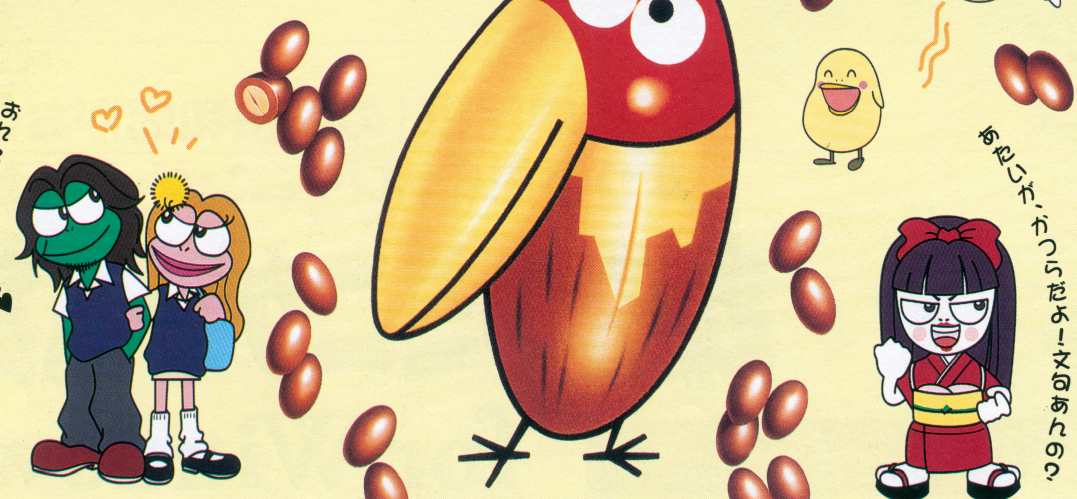
このマークは、無許諾での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

たくさんのゲームを遊びたいし、それにはちょっとお小遣いが足りないし。中古屋さんをうまく利用して、もう一本手に入れるのはぼくらの生活の知恵。**だけど、このまま中古ソフトが流通したら……**ほんとはもっと売れるはずのゲームソフト。もし中古ソフトばかりが出回るようになったら、ソフトを作った人たちの悲しみは大きくなるばかり。頭脳とセンスをフル活用して生み出されるのがゲーム。やっぱりすごいゲーム、おもしろいゲームを作りたい。それには時間がかかるし、作るための費用も莫大。今、ボクたちが買ってるゲームのお金って、実は次のおもしろいゲームを作るための資金にもなる。でもボクらが中古ソフトを利用していると、その資金がどんどん減っちゃう。だから、このまま中古市場があり続けると、いつかは…**つまらないゲームばかりの世の中になっちゃう。**いくら安く買えるからって、つまんないゲームばかりが出るようになるのって、イヤでしょ。だからみんな、ゲームソフトはちゃんと新品で買おうよっていうのが、上にあるマークの意味なんだ。ちょっと難しい話になっちゃうけど、中古ソフトって法律的にもダメなことなんだ。映画なんかで適用されている「頒布権」っていう著作物に対しての権利があって、これがゲームソフトにも当てはまる。だから、メーカーに無断で中古ソフトの売買ってしちゃいけないんだ。10年後ぐらい、今度はボクたちがゲームクリエイターになる時代がくる。そのとき、つまんないゲームしか作れない仕組になっていたら、どうする？**これって、けっこうマジメな問題なのだ。**ボクたちひとりひとりが考えて、中古ソフトの売買をやめなきゃね。

ゲームソフトは中古にはなりません。
デジタル著作物なので、
いつまでも新品と考えます。

Nintendo GAME BOY

激カワ、ガンブー、み～んなハマルゲームボーイソフト！『ポケットキョロちゃん』生まれた♥


おれたちラブラブ～♥
あたいが、かつらだよ！文句あんの？

©MORINAGA & CO.,LTD.

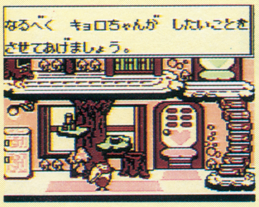
ちょ～ラブリーなキョロちゃんがゲームボーイで登場！

キョロちゃんのラブ²コミュニケーションアドベンチャーゲーム

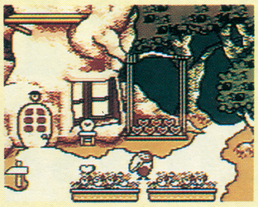
ポケットキョロちゃん

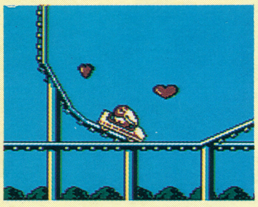
いろんなキャラクターたちと会話をしながら、「かつら人形」と「たけち君人形」をラブラブなカンケーにしなければなりません。
ただし、そのまえにあなたとキョロちゃんがお友だちにならなければなりません。
あなたとキョロちゃんは、愛のキューピットになれるかな……？

GAME BOY
DMG-P-AKYJ(JPN)
ポケットキョロちゃん
コミュニケーションアドベンチャーゲーム
©MORINAGA & CO.,LTD.
SUPER GAME BOY
TOMY

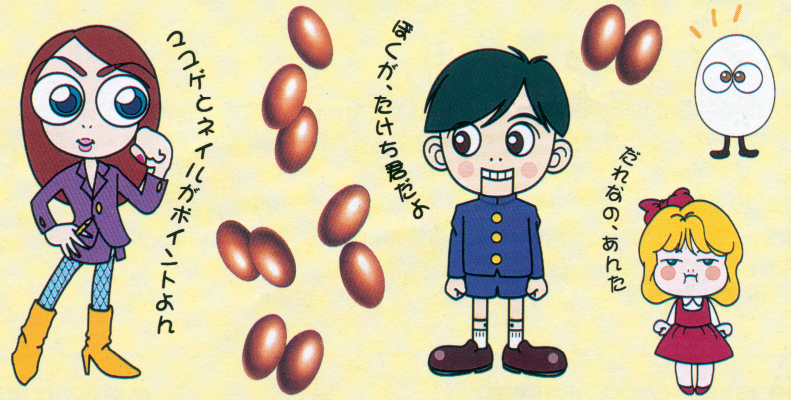

なるべく　キョロちゃんが　したいことをさせてあげましょう。

チョコボールの家


キョロちゃんがお庭で水まき


ミニゲームのジェットコースター

2月27日
"発売予定"
価格 3,980円（税別）


マユゲとネイルがポイントよん
ぼくが、たけち君だよ
だれなの、あんた

お問い合わせ先：TEL.03-3693-8665
株式会社トミー　ゲームソフト事業室
〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10
●お問い合わせ時間：月～金10～17時まで（祝・祭日除く）●インターネットホームページアドレス：http://www.dir.co.jp/tomy

TOMY®

ゲームボーイ は、任天堂の登録商標です。

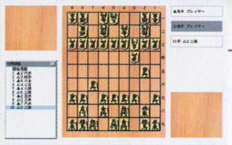
毎日コミュニケーションズのパソコンソフト

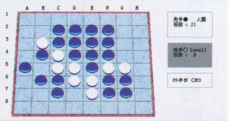
好評発売中！

「森田将棋」の森田和郎がおくる
4つの思考トレーニング・ゲーム！

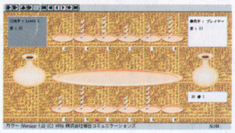
森田のミニゲーム集 for Windows

CD-ROM
Windows3.1・Windows95対応版
価格 4,800円（税別）


王手将棋


リバーシ

クリスタルボール


カラー

『森田のミニゲーム集 for Windows』は思考ゲームの原点となるものばかりを集大成。プレイヤー同士の対戦もできます。

王手将棋……指し将棋のルールを基本に「詰み」ではなく「王手」を先にかけた方が勝者となる、スピーディかつスリリングなゲーム。

リバーシ……お互いに石を置き、自分の石で相手の石を挟むと裏返しになり自分の石になるという、逆転要素の高いゲーム。

クリスタルボール…自分の色の玉を交互に置いていき、先に置き終わった方が勝ちとなる、元祖「積みゲー」。
いかに連鎖を作るかがポイント。

カラー…アフリカの原住民の間に伝わる思考ゲーム。自分の壺の中に多くの駒を入れた方が勝ちとなります。
自分の駒を相手に渡さないようにしながら、相手の駒を自分の壺に入れるのが勝利のコツ。

趙治勲 棋聖・本因坊　監修

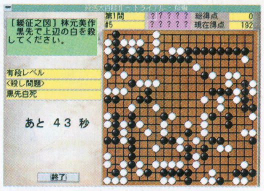
死活大百科II Windows版

CD-ROM
Windows3.1・Windows95対応版
価格 9,800円（税別）

趙 治勲の指導でメキメキと上達する
囲碁練習ソフトの決定版!!

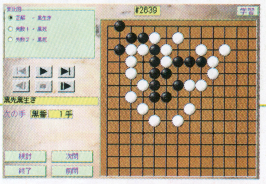
囲碁の死活に関する約2,900問もの精選問題を収録。棋力にあわせて強さが選択でき、形や筋で分類されていますので系統立てて学習することができます。悪手にも対応する目的にあわせた3つのモードを搭載し、納得のいくまで学ぶことができます。

- **●トライアルモード**　感覚を養うモードです。制限時間内に次の一手を答え、実力判定と復習をします。
- **●学習モード**　読みを養うモードです。ソフトの出題に対して一段落するまで次々に答えていきます。
- **●鑑賞モード**　手順を見るモードです。代表的な正解手順と変化手順を鑑賞します。
石を置いての検討もできます。

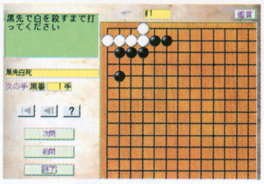

［緩征之図］林元美作
黒先で上辺の白を殺してください。

第1問　#5　総得点 0　現在得点 192
有段レベル
<殺し問題>
黒先白死
あと 43 秒

トライアルモード


#2639
黒先黒生き
次の手 黒番 1手

学習モード


黒先で白を殺すまで打ってください
#1
黒先白死
次の手 黒番 1手

鑑賞モード

MYCOM
毎日コミュニケーションズ
株式会社 毎日コミュニケーションズ　出版事業部
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
【商品内容のお問い合わせ】書籍2課 TEL.03-3211-2564

●お求めは全国のパソコンショップにてどうぞ。

コナミ パロディコミックシリーズ

コナミパロディコミックシリーズ
ときめきメモリアル

最新刊

コナミ 株式会社【発行】
株式会社 毎日コミュニケーションズ【発売】

A5判・208頁・カラー口絵付き
定価：本体1300円（税別）
ISBN4-89563-797-2 C0979

「ときめきメモリアル」が、初めてコミックアンソロジーになった！ 巻頭に竹本泉先生を起用のほか、まりお金田先生やしまんだきよの先生をはじめ、新進気鋭の漫画家15人による未公開書き下ろし作品が、新しい「ときメモ」ワールドを展開！これを読まずして真のファンとは言えないぞ！

KONAMI
コナミパロディコミックシリーズ
ときめきメモリアル
「ときめき」に夢中になったその日、
自分たちの「ときめき」の世界をつくったんだ!!
©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
発行 コナミ株式会社／発売 株式会社毎日コミュニケーションズ

Game Fan Booksシリーズ

ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～ ガイドブック

最新刊

Play Station
毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別）
ISBN4-89563-867-7 C0076

全国チェーン展開はこれでカンペキだ！あっと驚く攻略テクニック＆裏ワザを大量収録。隠しマップを含む全6マップの完全クリア術から攻略に役立つパーフェクトデータ集まで徹底フォロー!! もうやり尽くして飽きかけているあなたも「えっ、こんなやりかたもあったの?」と驚く1冊。

毎日コミュニケーションズ
GameFanBooks
Convenience Store Simulation Game
ザ・コンビニ 2
全国チェーン展開だ!
ガイドブック
誰も知らない秘密のテクニックから
攻略に役立つデータ集まで
完全フォローの一冊!!

好評発売中

ファーランドサーガ 公式ガイドブック | **SEGA SATURN** 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-866-9 C0076

ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～ 攻略ガイドブック | **SEGA SATURN** 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-861-8 C0076

TILK～青い海から来た少女～ 公式ガイドブック | **SEGA SATURN** 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-865-0 C0076

スティープ スロープ スライダーズ 公式ガイドブック | **SEGA SATURN** 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円（税別） ISBN4-89563-828-6 C0076

GameFanBooks
FARLAND SAGA
GameFanBooks
BLUE BREAKER
攻略ガイドブック

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店・ゲームショップ等にてどうぞ。

祝卒業に新入学、晴れて
社会人のお祝いも込めて
プレゼント!!

ザ・ロクヨン ドリーム
読者プレゼント

これがなくっちゃ
始まらないよね

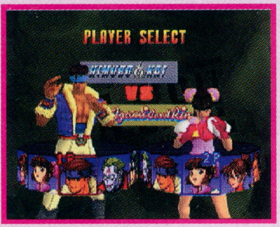
商品番号 1
NINTENDO64
1名 提供／ロクヨンドリーム

商品番号 2
コントローラブロス
5名 提供／ロクヨンドリーム

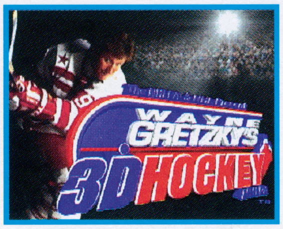
※色の選択は編集部におまかせ下さい

商品番号 3
N64ソフト
実況パワフルプロ野球5
2名 提供/コナミ

商品番号 4
N64ソフト
G·A·S·P!!～Fighters' NEXTream
3名 提供/コナミ

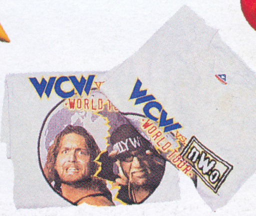

PLAYER SELECT
VS

商品番号 5
N64ソフト
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー
2名 提供/ゲームバンク


WAYNE GRETZKY'S
3D HOCKEY

商品番号 6
nWo 特製Tシャツ&キャップ
3名 提供/アスミック

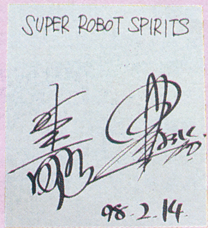
商品番号 7
nWo 特製Tシャツ
2名 提供/アスミック


WCW WORLD TOUR
WCW WORLD TOUR
nWo

商品番号 8
新日本プロレスリング 闘魂炎導 特製テレカ
5名 提供/ハドソン

闘魂炎導
HUDSON

商品番号 9
水木一郎&影山ヒロノブ サイン色紙
1名 提供/バンプレスト


SUPER ROBOT SPIRITS
98.2.14

商品番号 10
サイン入りCD
「マジンガー伝説」
1名 提供/バンプレスト

The Legends of MAZINGER

商品番号 11
サイン入りCD
「スーパーロボット大戦」
1名 提供/バンプレスト

ボーカルコレクション
ROBONATION.1
98.2.14

商品番号 12
ゲームボーイソフト
悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲
1名 提供/コナミ

KONAMI
悪魔城ドラキュラ
GAME BOY

商品番号 13
ゲームボーイソフト
がんばれゴエモン 黒船党の謎
1名 提供/コナミ

がんばれゴエモン
GAME BOY
KONAMI

商品番号 14
ゲームボーイソフト
ポケットキョロちゃん
3名 提供/トミー

GAME BOY
ポケットキョロちゃん
コミュニケーション
アドベンチャーゲーム
TOMY

応募の方法

アンケートハガキの項目に
希望商品の番号と商品名を
明記して下さい。

応募締切
98年4月20日
当選発表
『The64DREAM 7月号』
(5月21日発売)

※N64ソフトは1名に1本です。尚、商品によってはお届けが遅くなる場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです♥この春卒業・進級したみなさんおめでとう。64ドリームでは、創刊から編集にたずさわってきたキクボウが他誌に異動になりました。さびしくなりますね…と言いたいところだけど、その編集部も64ドリームと同じフロアに引っ越してくるのでそうでもない（?）のでした。

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3）今月号で良かった記事を表1からお選びください。（3つ以内）

4）今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください。（3つ以内）

表1

1.付録：特製シール
2.N64新作ソフトカレンダー
3.ドリームランキング
4.エフゼロX
5.ゼルダの伝説 時のオカリナ
6.バンジョーとカズーイの大冒険
7.ボンバーマンヒーロー
8.爆球！爆裂！新登場！！ビーダマン64
9.エアーボーダー64
10.デザエモン3D
11.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
12.チョロQ64
13.エクストリームG
14.スーパースピードレース64
15.進め！対戦ぱずるだま〜闘魂！まるたま町〜
16.スペースダイナマイツ
17.ソニックウィングスアサルト
18.森田将棋64
19.スーパーロボットスピリッツ
20.おねがいモンスター
21.おハガキストリート
22.ゲームソフトファンクラブ
23.アナログチャット64
24.こちらロクヨン探偵事務所
25.ポケカメシティー
26.特選1C攻略部
27.1080°スノーボーディング
28.実況パワフルプロ野球5
29.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
30.シアトル発GAME STREET JOURNAL
31.ポケットピカチュウ
32.N64フォーラム
33.ドリームインプレッション
34.秋葉原価格調査団
35.特集：コナミパワーの秘密
36.教えて本郷さん N64の質問箱
37.毎月新聞
38.4コマまんが「ちびちびスターフォックス」
39.SFC & GB情報局
40.マンガ「ゼルダ道64」
41.ビストロDEロクヨン亭
42.エリボンのポケモンパラダイス
43.それゆけマリオ親衛隊
44.ドリテクの宮殿
45.N64新作ソフトカタログ
46.読者プレゼント
47.1コマまんが「ロクヨン夢日記」

5）今後、N64でゲーム化してほしいと思うマンガやアニメがあれば、お書きください。

6）NINTENDO64を持っている方におたずねします。あなたがN64を買ったのはいつですか。買った年・月をお書きください。

7）N64のソフト以外でおもしろかったゲーム、または興味のあるゲームがあれば、教えてください（2つ以内）。

応募用ハガキは次ページについてます。
4月20日の消印まで有効だよ。

8）今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

表2

【あ行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.ウルトラドンキーコング（仮）
3.ウルトラベースボール実名版64
4.エアーボーダー64
5.エクストリームG
6.NBAバスケットボール（仮）
7.F-ZERO X
8.エルテイル（仮）
9.おねがいモンスター
【か行】
10.カービィ64（仮）
11.G.A.S.P!! 〜Fighters' NEXTream
12.キャバリーバトル3000
13.キャベツ（仮）
14.巨人のドシン（仮）
15.キラッと解決！64探偵団
16.キングヒル64-エクストリームスノーボーディング（仮）
17.金田一少年の事件簿（仮）
18.ゴルフ（仮）
19.コンカーズ クエスト（仮）
【さ行】
20.実戦パチスロ必勝法
21.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
22.実況パワフルプロ野球5
23.シムコプター64（仮）
24.シムシティー64（仮）
25.ジャングル大帝
26.スーパースピードレース64
27.スーパーマリオRPG2（仮）
28.スーパーマリオ64-2（仮）
29.スーパーロボットスピリッツ
30.進め！対戦ぱずるだま〜闘魂！まるたま町〜
31.SNOW SPEEDER
32.スペースダイナマイツ
33.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た行】
34.超空間ナイタープロ野球キング2
35.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
36.チョロQ64
37.デザエモン3D
38.動物番長（仮）
39.TONIC TROUBLE
【な行】
40.ナイフエッジ（仮）
41.忍たま乱太郎チャレンジパズル64
42.ぬし釣り64
【は行】
43.バイオテトリス
44.HYBRID HEAVEN（仮）
45.爆笑人生64 めざせ！リゾート王
46.爆球！爆裂！新登場！！ビーダマン64（仮）
47.走れ！ボクの馬（仮）
48.パチンコ365日
49.バンジョーとカズーイの大冒険
50.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
51.ファイアーエムブレム64（仮）
52.ファイティングカップ
53.FIFAサッカー'98
54.フライトシミュレーター（仮）
55.ブレードアンドバレル
56.プロ指南麻雀「兵」
57.ポケモンスタジアム
58.ポケモンスナップ
59.ボディーハーベスト（仮）
60.ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え！〜
【ま・や・ら行】
61.MOTHER 3（仮）
62.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
63.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
64.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
65.森田将棋64
66.RAKUGAKIDS（仮）
67.ラストレジオンUX（仮）
68.レースゲーム（仮）
69.Let's スマッシュ
70.レブ・リミット

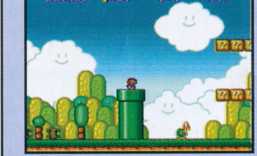
9）今までに遊んだN64ソフトで、オススメと思う作品名をお書き下さい（2つ以内）。

THE64ドリーム3月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
群馬県／松井　健
●コントローラブロス
大阪府／妹尾詩織
東京都／池田将之
愛知県／宮島弘和
島根県／土谷浩平
山口県／岩田正臣
●ダブルゲットだぜキャンペーン・セット
熊本県／荒竹昭光
大阪府／大東邦幸
広島県／大田垣多彦
新潟県／大滝和彦
東京都／和田夏希
●超限定ゲームボーイ「パールブルー」セット
宮城県／佐藤大地
福岡県／平塚光一
京都府／辻枝里子
秋田県／桜井慶太
愛媛県／須藤　充
●ヨッシーストーリー
島根県／渡辺一哉
滋賀県／馬場裕樹
神奈川県／田中辰秀
●新日本プロレス闘魂炎導
徳島県／荒岡久男
福岡県／上尾　慶
広島県／梶山和敏
●電流イライラ棒
埼玉県／浜上　響
岐阜県／榊原強史
茨城県／船橋祐次
●ヘクセン
福岡県／小田直樹
新潟県／大口秀樹
●スーパービーダマン
鳥取県／岩田勇気
埼玉県／加藤　基
千葉県／平野和希
●チェーンゲーム電車でGO！
滋賀県／刀祢正人
埼玉県／佐藤晶直
東京都／黒澤敦吏
●N64キューブバッジ&キャップ
北海道／遠藤幸弘
岐阜県／園原一輝
●カメレオン・ツイストTシャツ
福岡県／猿渡弘章
愛知県／木下巧実
●パンチアップバルーンポケットモンスター
栃木県／細谷孝旦
鳥取県／山本功司
福井県／田中かおり
北海道／今井翔太
長崎県／古賀詳也
●ヨッシーフレンズ
福井県／高木典子
愛知県／原田郁美
長野県／柳沢景子
●ポケモンフレンズ2
大阪府／栄留ありさ
大分県／小野公司
埼玉県／名倉真護
秋田県／佐藤豪士
北海道／佐藤　真
●ポケモンシールメイト
静岡県／神田ゆかり
神奈川県／中里香昭
大阪府／浅井一樹
山形県／楯村和馬
北海道／大隈桃代
●マリオのプレゼントボックス
長野県／松尾敬子
●GBポケットケース
愛媛県／土橋功弥
佐賀県／羽根史朗
鳥取県／宮原　浩
岩手県／及川　徹
群馬県／別府優樹
（敬称略）

●アン・ケイトの視点●

「徹夜で友人の家で『スーパーマリオブラザーズ』をやっていたのが19才の頃…5才の息子のクリスマスプレゼントに買った『マリオ64』があの頃の、夢中になってゲームをする楽しさを思い出させてくれました。スター120個を取ってエンディングを見た時は半分泣いていた母でした」。北海道のたくまの母さんからのお便りです。アン・ケイトも宿題もそっちのけで、うるさい親をかわしながらスーパーマリオにはまっていた頃を思い出しました（しみじみ）。たくま君が大きくなった頃に、今度はN64マリオの楽しさを思い出させるような最新のマリオを、お母さんもいっしょに楽しめるといいですよね。



⬆マリオも昔はこんなドット（点）絵だったんですよね。でもおもしろかった！

©1985NINTENDO

The 64DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

64ドリームもおかげさまで通刊20号を迎えることができました。
これまでに発売されたN64タイトルは56本で、1号あたり2.8本という寂しさです。
加えて発売延期のニュースが飛び込んでくると、つい「なんとかしろ～!」と叫びたくなりますが、
この4月からは任天堂も本気で動き出しそうな気配。
期待しましょう。

6月号は 4月21日(火)に発売します

定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

「東京ゲームショウ'98 春」レポート

発売カウントダウン?

F-ZERO X

ゼルダの伝説時のオカリナ

ほか、「ポケットモンスター」の大特集や期待のN64ソフト情報満載でお届けします。お楽しみに。
※予告の内容等は変更される場合があります。

Game Dream Believer 編集後記

●みなさんはどんな時に春を感じますか? 私はまだ冬のかっこうで電車に乗って、扉の所に立った時、ガラス越しに差し込む暖かな日差しに体がぽかぽかとなる時です。あと春はやたらと眠くなるようで…（わたる）

●今月で64ドリームとさよならです。雑誌の立ち上げから20号、楽しくもあり苦しくもあった2年でした。これからはいち読者としてロクヨンとドリームを応援します。ありがとうございました(つぎはCD-ROMfanのキクボウ)

●春が来る。プロ野球開幕にF1開幕。W杯ももーすぐだし、カラーゲームボーイが出ればカラーでポケモンが楽しめるし、夏にかけては公私ともイベントが盛りだくさんなので退屈しなくてすみそうですな、ハイ(マッシー)

●PSの『天誅』をやった。忍者版の007って感じでそこそこ面白い。でもなんだかツメが甘いというか…。こうゆうゲームはぜひとも64でプレイしたかったと思う。あーコレが64ならっと思うと残念でならない(ケイ少佐)

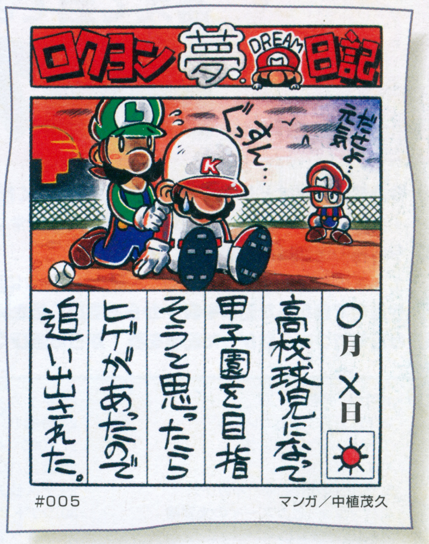
●ぬし釣り64取材の影響で釣りに行きたいとちょっとだけ思いました。子供の頃イカ釣りには家族で行ったけど、バス釣りとかは皆無。でもどっちかってゆーと北海道でウニとイクラを食べる方がいいけど(ふくもち)

●持病が再発、1週間編集部をお休みしてしまいました。迷惑をかけたみなさんごめんなさい。でも、みんな酒の飲み過ぎが原因に違いないと決めつけるけど、とりあえず無関係だかんね!(一応量を控えているちづる)

●とうとうパソコン購入を決意、ろくな稼ぎもないのにローンを組もうと試みる。みんなには「Hなゲームが目的か?」とかいわれてるんだけど…ちがうんだよ～（ほんとはウルティマオンラインが目的なんだよ～/持田)

●休みなしで編集部で作業していたのに、先月より圧倒的に進行が遅い。自宅でゲームをやる時間も、秋葉原を巡回する時間も、首都高を攻める時間もない。さらに卒業旅行も返上だ。あ～休みが欲しい（えんどう)

●めでたいニュースが続く。AD斎藤氏に赤ちゃんが生まれ、マッシーとヒロセ(校正のおねえさん)が5月に、ふくもちが6月に結婚。そうそう、遠藤も卒業が決まったし。そんな中、キクチが去る。お疲れさま!（SAO)


ロクヨン夢日記
DREAM
だせよ…元気
ぐすん…
○月×日
高校球児になって
甲子園を目指
そうと思ったら
ヒゲがあったので
追い出された。

#005 マンガ／中植茂久

64GAME INDEX

●エアーボーダー64 30
●エクストリームG 44
●F-ZERO X 8
●おねがいモンスター 57
●実況パワフルプロ野球5 74
●実況パワフルプロ野球（ベーシック版'98） 117
●スーパースピードレース64 46
●スーパーパンチアウト 118
●スーパーファミコン探偵クラブPARTⅡ うしろに立つ少女 114
●スーパーロボットスピリッツ 56
●スペースダイナマイツ 50
●進め! 対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～ 48
●ゼルダの伝説　時のオカリナ 16
●SELECTION Ⅰ&Ⅱ－セレクション－ 117
●ソニックウイングスアサルト 52
●デザエモン3D 34
●チョロQ64 42
●パワプロGB 117
●テン・エイティ スノーボーディング 67
●爆球!爆裂!新登場!!ビーダマン64 28
●爆笑人生64 めざせ!リゾート王 38
●バンジョーとカズーイの大冒険 22
●星のカービィ3 116
●ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え 24
●森田将棋64 54
●もんすたあ★レース 117

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64 ●=SFC ●=GB

The 64DREAM
【5月最新ソフト情報号】
●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集　〒102-0074 東京都千代田区
九段南1-5-13　共同ビル2号館
TEL03(3230)3642　FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

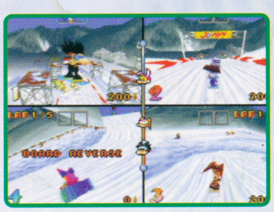
バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

NINTENDO64

スノボキッズ Snobow Kids

あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

LAP 1/3
484
1
4
0
LAP 1/3


200
2
LAP 1/5
LAP 1
BOARD REVERSE
4
3

BOARD SHOP
ボードを買いたい
ボードのペイント
ショップを出る
らっしゃい！
TOTAL MONEY
0G

好評発売中

NINTENDO64専用ソフト

アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）　希望小売価格6,800円（税別）

- ●お金をひろってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- ●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- ●３種のボードをフル活用しよう！さらにゲームが進んでいくと…
- ●レースは4人まで参加可能！みんなで熱いバトルを繰り広げよう！！
- ●障害物などにぶつかると、ブルっと震える「振動パック」で楽しさ倍増！

振動パック対応　コントローラパック対応 121

© ATLUS/RACDYM 1997
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス　http://www.atlus.co.jp/

■スタッフ募集中！ ［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。　管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8

Nintendo

スーパーファミコンの
新作・名作が楽しめる。

NINTENDO POWER
4月の新作

SUPER FAMICOM
ゲーム書き換えシステム
NINTENDO-POWER
ニンテンドウパワー

恐怖、再び…

FC（ファミコン）ディスクシステムの名作が今、完全復活（リニューアル）。

ひとりで　学校にいると
うしろから　だれかの　呼ぶ声がする
ふり向くと　そこには
ひとりの少女が　立っている…
なにかを　言いたげな　さみしい少女が
あなたのうしろに　立っている…

ファミコン PART II
探偵倶楽部™
うしろに立つ少女

エスエフメモリカセットで
いろんなゲームが
書き換えられる。
希望小売価格
3,980円（税別）

書き換え価格 3,000円（税別）
お求めは、お近くのローソンで

情報満載
インターネットに
アクセス！

©1989,1998 Nintendo SUPER FAMICOMは任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
インターネットのホームページ 「http://www.nintendo.co.jp」

64DREAM
5月最新情報満載号
ザ・ロクヨンドリーム
●特集 コナミパワーの秘密
●F-ZERO X ゼルダの伝説

1998 May
MYCOM
ムックシリーズ
●
・(株)毎日コミュニケーションズ
区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
9 ●販売03-3211-2568
定価:本体467円+

9784895639507
1929476004673
ISBN4-89563-950-9
C9476 ¥467E

©毎日コミュニケーションズ 1998 Printed in Japan 大日本印刷(株)

雑誌68391-69